

POSTERS

OF A DOCTORATE

PhD Design

2016_2023+

POSTERS OF A DOCTORATE

PhD Design, 2016_2023+

PhD*

n.° 5 in an ongoing series • **PhD Design** UP/UA/ID+

PhD*

Doctoral Program
in Design
UP | UA | ID+

U.PORTO
FACULDADE DE BELAS ARTES
UNIVERSIDADE DO PORTO

deca
universidade de aveiro
departamento de comunicação e arte

ID+ RESEARCH INSTITUTE FOR DESIGN, MEDIA AND CULTURE
PORTUGAL

IPCA INSTITUTO POLITÉCNICO DO CÁVADO E DO AVE
ESCOLA SUPERIOR DE DESIGN IPCA

UPTEC SCIENCE AND TECHNOLOGY PARK OF UNIVERSITY OF PORTO

fct Fundação para a Ciência e a Tecnologia

PD+F PROGRAMAS DE DOUTORAMENTO FCT

ISBN 978-989-53056-3-6

doctortiger.wordpress.com

endlessend.up.pt/design

POSTERS

OF A DOCTORATE

PhD Design

2016_2023+

PhD Design, 2010-2023

Course Directors

Heitor Alvelos (2011-current)

Joana Quental (2018-current)

Francisco Providência (2012-2017)

Vasco Branco (2010-2012)

n.° 5 in an ongoing series • **PhD Design** UP/UA/ID+

Contribuições / Contributions
Abhishek Chatterjee
Ana Moreno
Belal Herbawi
Diana Vieira da Silva
Fábio Luna
Gabriela Sá
Heitor Alvelos
Marco Mendes
Maria Bruno Néo
Miriam R. Zanini
Santiago Mourão
Sofia Meira

Financiamento / Funding
PD-F FCT Programas de Doutoramento FCT

Título / Title
Posters of a Doctorate. PhD Design 2016_2023+

Edição / Edition
@ ID+ Instituto de Investigação em Design, Media e Cultura
Universidade do Porto, Faculdade de Belas Artes
Universidade de Aveiro, Departamento de Comunicação e Arte

Imagens / Images
Dos autores, exceto onde indicado. By the authors, except where stated

Tiragem / Print run
250

Impressão / Printed by
Greca Artes Plásticas

Depósito Legal / Legal Deposit
46263719

ISBN
978-989-53056-3-6

Data de publicação / Publication date
1ª edição _ 2023

URLS
doctortiger.wordpress.com
endlessend.up.pt/design

Doctor Tiger, Volume 5.

© all rights reserved

POSTERS OF A DOCTORATE

PhD Design
2016_2023+

PhD Design, 2010-2023
Course Directors

Heitor Alvelos (2011-current)

Joana Quental (2018-current)

Francisco Providência (2012-2017)

Vasco Branco (2010-2012)

n.º 5 in an ongoing series • **PhD Design** UP/UA/ID+

2023

Ana Moreno
ECOMUSEALIA: CONTRIBUTOS DOS MÉDIA IMERSIVOS PARA A LITERACIA E COMUNICAÇÃO DA PAISAGEM CULTURAL DO DOURO INVERNAL

Belal Herbawi
EMPLOYMENT OF PALESTINIAN HERITAGE MOTIFS IN CONTEMPORARY GRAPHIC DESIGN PRACTICE

Diana Vieira da Silva
CONVERGENCES BETWEEN CONTEMPORARY DESIGN, ARCHITECTURE PRACTICES AND PORTUGUESE TRADITIONAL CRAFTS: TOWARDS A PRACTICAL METHODOLOGY.

Fábio Luna
A INFOGRAFIA DIDÁTICA COMO RECURSO PARA A MULTILITERACIA: CONTRIBUTOS NOS MANUAIS ESCOLARES DE 2º CICLO DO ENSINO BÁSICO.

Gabriela Sá
SISTERHOOD — DESIGNING FEMALE RELATIONSHIPS IN MAINSTREAM ANIMATION MEDIA OF THE 21ST CENTURY

Marco Mendes
O DIAPASÃO PERSPÉCTICO

Maria Bruno Néo
A HISTÓRIA INCOMPLETA DO DESIGN PORTUGUÊS: CONTRIBUTOS PARA A INSCRIÇÃO DA DESIGNER HELENA CARDOSO

Miriam R. Zanini
DINÂMICAS ENTRE DESIGN E OFÍCIOS TRADICIONAIS PORTUGUESES: UM MODELO CURRICULAR COLABORATIVO PARA O ENSINO SUPERIOR DE DESIGN. O ESTUDO DE CASO DOS BORDADOS DO NORTE DE PORTUGAL.

Sofia Meira
RECUPERAR E RE-INTERPRETAR O UNIVERSO DA TIPOGRAFIA COM CARACTERES MÓVEIS — APLICABILIDADE EM CONTEXTOS DO ENSINO SUPERIOR EM DESIGN.

2022

Ana Beatriz Marques
FLOATING COMPANIES AUGMENTED REALITY APP

Mariana Almeida
COOPERATIVA ÁRVORE: DADOS AFERIDOS SOBRE A COLECÇÃO DE CARTAZES

Olivia Matni
GRAPHIC MODULATIONS. CARTOGRAPHY PROJECT FOR THE BIOGEOGRAPHIC LANDSCAPE OF ÍLHAVO.

Rita Cruz
FURNITURE DESIGN AS A MODULAR AND FLEXIBLE FEATURE FOR NEW SCENARIOS OF COLLABORATIVE WORK

2021

Adriana Patrícia Fernandes
DESIGN PARA RESILIÊNCIA — VIABILIZAÇÃO DE CENÁRIOS DE AUTO-DETERMINAÇÃO, AUTO-VALORIZAÇÃO E AUTO-SUSTENTAÇÃO JUNTO DE PRÁTICAS ARTESANAIS CONTEMPORÂNEAS EM PORTUGAL

Aleksandra Kosztyla
“OS LUSÍADAS” AUGMENTED EXPERIENCE VELHO DO RESTELO AS A PRISM FOR CONTEMPORARY READING OF THE PORTUGUESE EPIC NOVEL.

Ana Miriam Rebelo
MANUAL DE IDENTIDADE: HEGEMONIA E DINÂMICAS DE APROPRIAÇÃO DA MARCA “PORTO.”

André Luiz Casteião
MÉTODO PARA A RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS PEDAGÓGICOS: UM ALGORITMO ADAPTADO AO ENSINO DO DESIGN.

Cristiane Schifelbein de Menezes
A EXPERIÊNCIA DO NOVO: SOBRE A RELAÇÃO DAS PESSOAS COM OS ARTEFATOS

Diego Mergener
PROCURANDO UM ECOSSISTEMA CULTURAL: RESULTADOS PRELIMINARES

Gaelle Pillault
HDWM CHAIR “HAVE DINNER WITH ME”

Hugo Palmares
(R) EVOLUTION OF THE DESIGN CULTURE IN THE PORTUGUESE FOOTWEAR INDUSTRY: TOOLKIT AS AN INTERFACE FOR DIAGNOSIS, PRESCRIPTION, VERICATION AND VALIDATION

Lígia Afreixo
DESIGN PACKAGING TOP COVID

Luciana Lopes de Resende
GESTÃO DE DESIGN INTEGRAL — CONTRIBUTOS PARA UM OLHAR ONTÓLOGICO PARA A VIDA

Marcela Rosa Brasil
DESIGNING EMPATHY — FERRAMENTAS PARA UMA PEDAGOGIA DA DIVERSIDADE INTERCULTURAL ESTUDANTIL NAS RESIDÊNCIAS UNIVERSITÁRIAS PORTUGUESAS.

Pedro Fragoso Lopes
O ACTO CRIATIVO COMO FERRAMENTA CONTRA A DESERTIFICAÇÃO POPULACIONAL: PARA UMA DINÂMICA VIÁVEL ENTRE CRIADORES E EMPREENDEDORES LOCAIS EM AMBIENTES RURAIS.

Raquel Gomes
O FUTURO É CIRCULAR, O DESIGN É CIRCULAR: A EMBALAGEM E O PODER DO CÍRCULO INTERNO

Rita Brandão
O DESIGN COMO MEDIADOR CULTURAL NOS MUSEUS

2019

Caio Vitoriano
PUBLICITY AND DESIGN OF THE DETACHMENT FOR A SUSTAINABLE OIKOS

Elisa Caetano
DESIGN PARTICIPATIVO PARA O BENEFÍCIO DAS CAPACIDADES DE INTERACÇÃO SOCIAL EM PESSOAS COM PERTURBAÇÕES DO ESPECTRO DO AUTISMO

Filipe Bento
FIREFIGHTERS PROTECTIVE EQUIPMENT. PERFORMANCE-CONFORT DICHOTOMY: AN ANSWER THROUGH DESIGN.

Flávio Pires
THE PRESENCE OF ROMANTIC THEMES IN BLACK METAL: A STUDY OF VISUAL PROVENANCES AND PREVALENCE IN ALBUM COVERS

Gilberto Ribeiro
WHITE SPACE

Isobel Taylor
RAYNAUD'S PHENOMENON — RESEARCH FROM A DESIGN PERSPECTIVE

João Castro
FRUITION OF THE PLACE: INFLUENCES AND CONNECTIONS BY MULTIMEDIA INSTALLATIONS

José Miguel Cardoso
REPRESENTING PLACES BY THEIR ABSENCE: ANOTHER DESIGN STRATEGY TO KNOW THE SPIRIT OF PLACES.

Luis Camanho
CONTRIBUTIONS OF VISUAL ANTHROPOLOGY TO THE RETRIEVAL AND ACKNOWLEDGMENT OF NARRATIVES AND DOCUMENTATION FROM THE ORIGINS OF PORTUGUESE MEDIUM- AND LONG-DISTANCE RUNNING

Olinda Martins
THE UNIQUE OUTLOOK OF THE DESIGNER WHEN OBSERVING THE LANDSCAPE: THE CASE FOR OPORTO’S POETIC ARCHIVE

Paula Valadares
ARMORIAL MOVEMENT: HOW THE GRAPHIC LANGUAGE OF A CULTURAL IDENTITY WAS BUILT

Renata Arezes
DESIGN FOR THE COMMUNICATION OF BREAST CANCER. STRATEGIES FOR PREVENTION, TREATMENT AND EMPOWERMENT OF PATIENT AND CAREGIVERS.

Rui Costa Monteiro
DESIGN: LOST IN TRANSLATION? HOW THE CONCEPT OF DESIGN IS UNDERSTOOD AND MIGHT BE CLARIFIED WITHIN EUROPEAN UNION POLICIES WHEN LOOKING AT A FUNDING APPLICATION PROCESS.

Santiago Mourão
A COMUNICAÇÃO CIENTÍFICA COMO DESAFIO À ESTUDANTES DE DESIGN DE COMUNICAÇÃO: WORKSHOPS TRANSDISCIPLINARES PARA A COLABORAÇÃO ENTRE O DESIGN DE COMUNICAÇÃO E A COMUNICAÇÃO DE CIÊNCIAS

Viviane Peçaibes
DESIGN E OS SISTEMAS LÚDICOS COMO MECANISMOS NO TRATAMENTO DA ANOREXIA NERVOSA

Yago Rodrigues
DESIGN FOR AGING: SENIOR’S EXPERIENCE WITH WALKING AIDS

2018

Diogo Frias
CAN AESTHETICS INSTIGATE THE REINTEGRATION OF WASTE INTO NEW PRODUCTS PROMOTING A CIRCULAR ECONOMY?

Igor Ramos
A HISTORY OF THE PORTUGUESE FILM POSTER: THE ROLE OF DESIGN IN CREATING A VISUAL AND CINEMATIC CULTURE

Ivo Fonseca
VISUAL COMMUNICATION OF ALLERGENS ON FOOD LABELS: A QUALITATIVE ASSESSMENT

Joana Ivónia
DESIGN IN BUILDING COLLABORATIVE NETWORKS FOR THE ENHANCEMENT OF TERRITORIES: MINI WHEELS CASE.

2017

Ana Clara Roberti
ISLAND CITY

César Lugo-Elías
DESIGN & HEDONISM

Eduardo Carvalho Araújo
STRATEGY FOR DESIGN MANAGEMENT AT THE CREATIVE SCIENCE PARK — AVEIRO REGION

Helena Sofia Silva
QUE FORÇA É ESSA

Marta Nestor
A CIDADE-VITRINA. UMA RESPOSTA AO DESAPARECIMENTO OU DESCARACTERIZAÇÃO DAS LOJAS CINQUENTENÁRIAS DA CIDADE DO PORTO

Miguel Januário
+- VOTA MAIS MENOS. FROM THE SYMBOLIC INHERITANCE OF AN ARTISTIC AND POLITICAL INTERVENTION PROJECT

2016

Abhishek Chatterjee
SAPATILHAS: CULTURAL SIGNIFICANCE AND INDUSTRIAL LEGACY with Pedro Carvalho de Almeida

Cecília Peixoto Carvalho
GROUNDING COMMUNITY PARTICIPATION BY MEANS OF DESIGN IN A CONTEXT OF AND IN CRISIS

Inês Laranjeira
PROCESS AND DECONSTRUCTION: A STUDY INTO RECURSIVE STRUCTURES BETWEEN KITCHEN AND DESIGN

João Cruz
THE CONTRIBUTION OF DESIGN TO PASSENGER COMFORT ONBOARD LONG HAUL TRAINS IN PORTUGAL

João Martins
THE DURABILITY OF THE DESIGN CLASSICS AS A TOOL TO SUPPORT THE PRODUCT DESIGN PROCESS: 10 PRINCIPLES FOR THE PROJECT

Magda Cordas
THE ILLUSTRATION IN THE CHILDREN’S PICTUREBOOK IN PORTUGAL: FROM THE THREE-DIMENSIONAL REPRESENTATION TO THE BOOK PAGE

Ricardo Melo
ESTRANHAS INTERACÇÕES: SERENDIPIDADE NO MEIO DIGITAL

Rita Maldonado Branco
CODESIGNING COMMUNICATION IN DEMENTIA. PARTICIPATORY ENCOUNTERS WITH PEOPLE WITH DEMENTIA AND THEIR FAMILIES TOWARDS PERSONALISED COMMUNICATION STRATEGIES



PhD Design: a decade in posters

Design Research as an emerging discipline in its own right is undergoing international recognition: there is a clear need to root and implement it as a scientific and entrepreneurial interface. As such, the PhD program in Design has been focusing on long-term contributions to a socio-cultural paradigm shift: redefining territories of knowledge, accessibility, solidarity, resourcefulness and involvement. The Course subscribes to a multidisciplinary school of applied design research and practice; a meeting point of doctoral studies, postdoctoral research, joint entrepreneurial projects and exploratory ventures, with the shared goal of social, cultural and economic regeneration.

Active since 2010, the PhD Program in Design of the University of Porto and the University of Aveiro, intends to:

– contribute to the development of Design Research as a scientific discipline;

– consolidate Design Research as a multidisciplinary interface between Knowledge, Communication, Skills, Creativity and Development;

– legitimise and communicate Design-related practice and heritage;

– develop bold and critical models for the decipherment and resolution of contemporary challenges.

PhD Design: uma década em posteres

A Investigação em Design, enquanto disciplina emergente, começa actualmente a ser reconhecida internacionalmente por mérito próprio: existe uma clara necessidade de a enraizar e implementar como um interface científico e empresarial. Nesta perspectiva, o Programa de Doutoramento em Design tem-se centrado em contribuições para uma mudança de paradigma sócio-cultural a longo prazo: redefinição de territórios de conhecimento, acessibilidade, solidariedade, engenho e participação. O curso tem por base uma escola de investigação aplicada e prática de design multidisciplinar; um ponto de encontro que cruza estudos doutorais, investigação pós-doutoral, projectos empresariais conjuntos e parcerias exploratórias com o objectivo comum de regeneração social, cultural e económica.

Implementado em 2010, o Programa de Doutoramento em Design da Universidade do Porto e da Universidade de Aveiro tem como objectivos:

- contribuir para o desenvolvimento da Investigação em Design como disciplina científica;

- consolidar a Investigação em Design como um interface multidisciplinar entre Conhecimento, Comunicação, Saber-fazer, Criatividade e Desenvolvimento;

- legitimar e comunicar as práticas e o património na perspectiva do design;

- desenvolver modelos inovadores e críticos para a decifração e resolução dos desafios contemporâneos.

Doctor Tiger is an informal editorial front associated with this PhD course. The content is produced and managed by students of the program, occasionally in collaboration with colleagues from other courses and institutions.

Throughout the PhD in Design, we have stuck to a core motto: each student is writing a thesis; together, we are writing a course. This longterm perspective, collaborative, contributive and cumulative, is for us essential.

Prior volumes of Doctor Tiger addressed practical issues our students themselves face – presenting, writing, managing time – and tips on how they have overcome them. The pandemic, documented on volume 4, changed this pattern: it had simply become irrelevant to even attempt to issue recommendations in such an unprecedented collective experience. Tiger 4 was largely testimonial and subjective as a result.

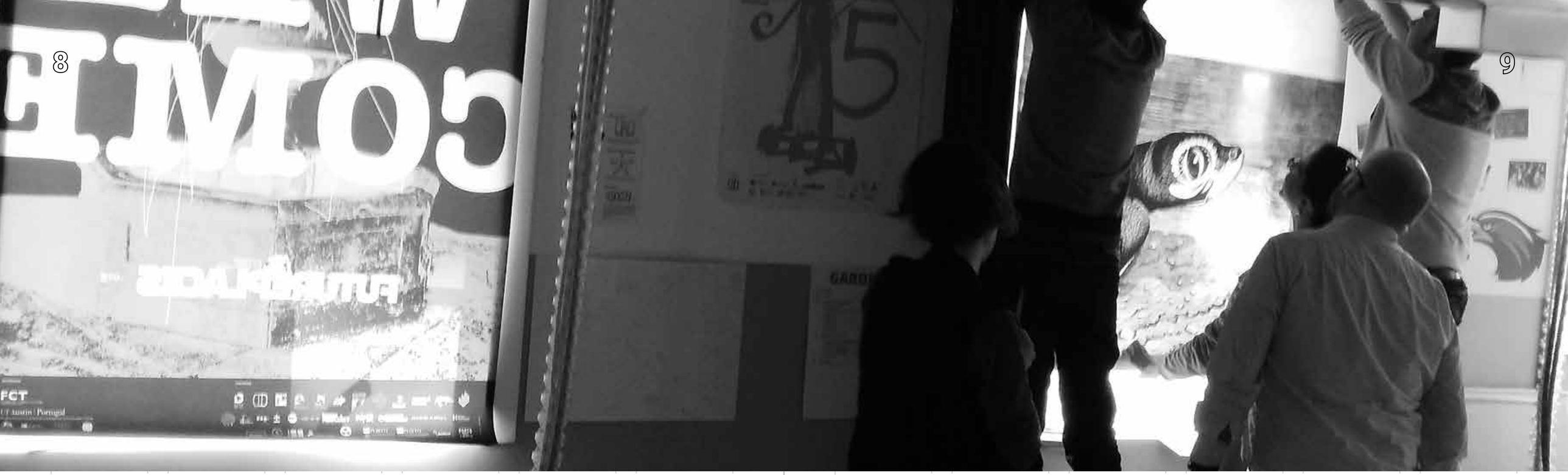
Rebuilding a sense of collective endeavour in a post-COVID environment enabled us to acknowledge the course's scientific heritage: Design research as a fairly recent scientific field, still open to ontological self-definition; Design research as a key interface in multi-disciplinary dialogue and collaboration; Design research as an agent of development, an antidote to dogma and determinism, even their own.

Doctor Tiger é uma frente editorial informal associada a este curso de doutoramento. O conteúdo é produzido e gerido por estudantes do programa, ocasionalmente em colaboração com colegas de outros cursos e instituições.

Ao longo do Doutoramento em Design, temos mantido um princípio orientador: cada aluno escreve uma tese; juntos, escrevemos um curso. Esta perspectiva de longo prazo, colaborativa, contributiva e cumulativa, é para nós essencial.

As edições Doctor Tiger anteriores abordaram problemas práticos pela voz e experiência dos nossos próprios estudantes — apresentação, escrita, gestão do tempo — e sugestões sobre como os superaram. A pandemia, documentada no volume 4, alterou este padrão: tinha-se tornado simplesmente impossível sequer emitir recomendações perante uma experiência colectiva sem precedentes. Como consequência, o Tiger 4 foi em grande medida testemunhal e subjectivo.

O retomar de um sentido de trabalho colectivo num ambiente pós-pandémico permitiu-nos reconhecer o património científico do curso: a investigação em design como um campo científico relativamente recente, ainda receptivo à autodefinição ontológica; a investigação em design como interface-chave no diálogo e colaboração multidisciplinar; a investigação em design como agente de desenvolvimento, um antídoto para o dogma e o determinismo, inclusive os seus próprios.



We realised the story of our course could be told through a range of posters produced by students in various scientific contexts: the national science summit, promoted by the Ministry of Science, Technology and Higher Education; the UD conferences, organised within the scope of the course; research symposia at the host Universities and host research centre; and individual submissions to national and international conferences.

The posters attest to the vitality of the course's first decade; they walk that fine line between the expectations of a scientific poster, and the premises of its own design. Hopefully some of the posters included can work as intuitive templates for better scientific communication in other fields.

The posters further reveal two core characteristics of the course: multidisciplinarity, in projects that intersect Design research with Medical studies, Engineering, Anthropology, Literature, Gender Studies and Sociology, among others; and the course's international vocation, hereby represented by authors from eight nationalities, out of the 20 nationalities represented in the course.

Demo-nos conta de que a história do nosso curso podia ser contada através dos posters produzidos por estudantes em vários contextos de comunicação científica: o Encontro Nacional com a Ciência e Tecnologia, promovido pelo Ministério da Ciência, Tecnologia e Ensino Superior; as conferências UD, organizadas no âmbito do curso; simpósios de investigação nas Universidades e no Centro de Investigação que acolhem este programa doutoral; e apresentações individuais em conferências nacionais e internacionais.

Os posters confirmam a vitalidade da primeira década do curso; caminham nessa linha ténue entre as expectativas de um cartaz científico, e as premissas da sua própria concepção. Esperamos que alguns dos posters incluídos possam funcionar como modelos intuitivos para uma melhor comunicação científica em outros campos.

Os posters revelam ainda duas características nucleares do curso: a multidisciplinaridade, em projectos que cruzam a investigação de Design com a Medicina, Engenharia, Antropologia, Literatura, Estudos de Género e Sociologia, entre outros; e a vocação internacional do curso, aqui representada por autores de oito nacionalidades, entre as 20 nacionalidades que o curso tem no seu currículo.

Deve salientar-se que esta publicação não inclui toda a produção de todos os estudantes do curso: não nos foi possível reunir a totalidade do espólio, o que em si não retira qualquer mérito ao inventário aqui reunido. Acresce que os posters representam diferentes fases da investigação doutoral: alguns foram produzidos em fases relativamente iniciais de desenvolvimento, outros perto da sua conclusão. Como tal, a diversidade que se apresenta também revela uma amplitude de momentos de maturidade da investigação.

Na publicação, os actuais estudantes comentam várias formas de considerar, analisar e utilizar esta colecção de posters como um recurso para projectos de investigação. Este é, em última análise, o objectivo da presente edição: ajudar e informar as vossas próprias investigações. Esperamos que o faça, de alguma forma.

Heitor Alvelos
Diretor de Curso, Ph.D Design, U.Porto

It must be pointed out that this publication does not include the whole output from all course students; we have been unable to gather the full output, although it must be pointed out that in no instance does this take away from the present inventory.

Furthermore, the posters represent different stages of doctoral research: some were made at fairly early stages of research development, others close to project completion. As such, the diversity present also reveals a range of moments of research maturity.

Throughout the publication, current students have commented on various ways of regarding, analysing and using this collection of posters as assets to one's own research; and this is ultimately the goal of the present edition: to help and inform your own research. We hope it does, in some way.

Heitor Alvelos
Course Director, Ph.D Design, U.Porto

The posters presented here prove the multidisciplinarity of this PhD — where visions are shared, and scenarios are created — a safe space for promoting co-design processes, allowing reflections on big questions such as: “who do we design for”, “who benefits from design” and “who are we training our young people for”.

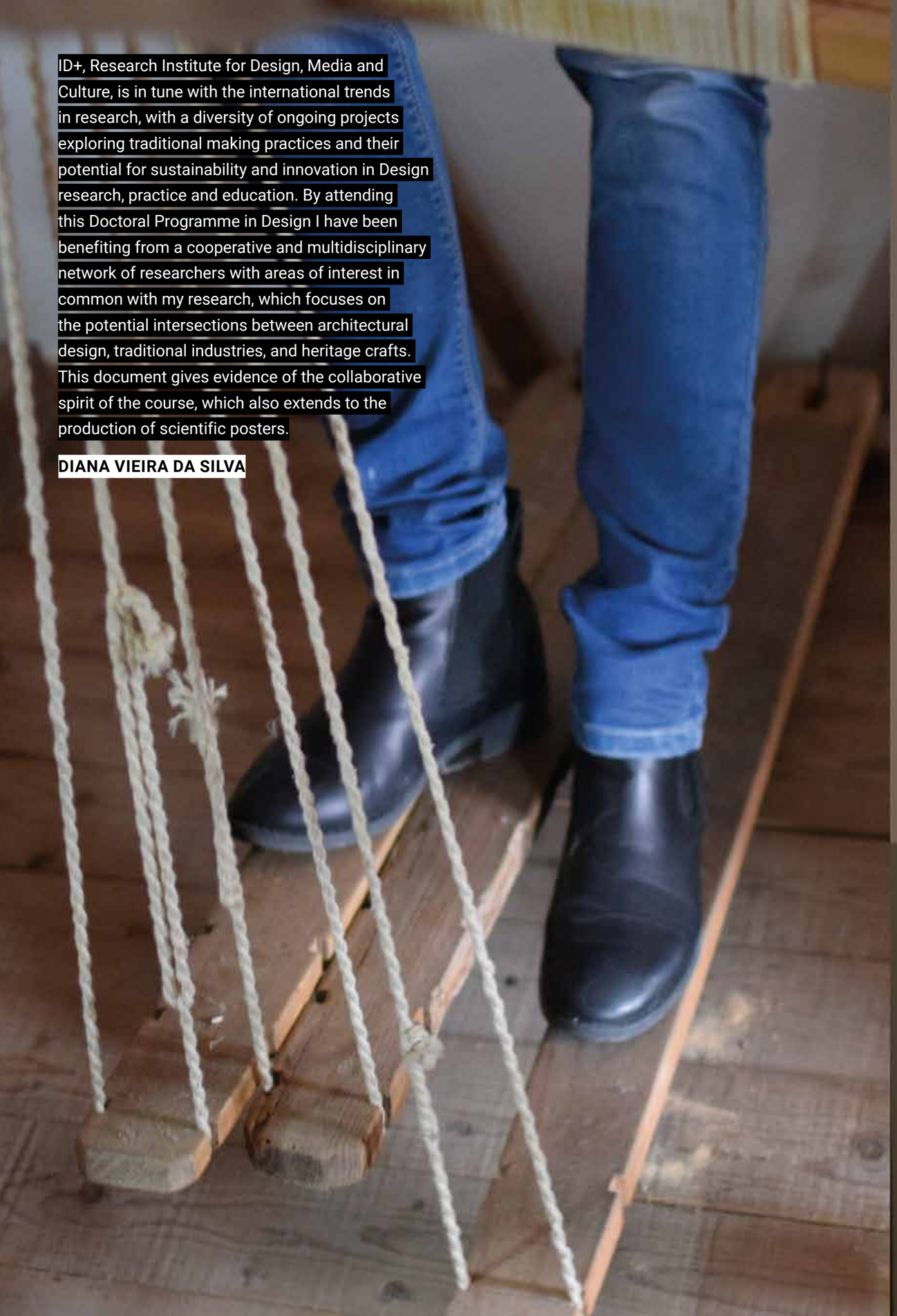
A “New Craft Design” that discusses contemporary design practices, charts trends, and which sees itself as a “critical practice” ideologically engaged in the context in which we live, is a desired future. This includes legitimising practices based on the creation of hybrid models of collaboration between designers and artisans for the teaching of Design. The assumption here is that practical knowledge is a reciprocal added value between the future designer and the craftsman. The idea underlies the ancestral system present in the crafts — of an eminently practical and vocational nature — and capable of being translated as a decolonial, inclusive tool that can support an effective form of co-design.

MIRIAM R. ZANINI

Os posters aqui apresentados, comprovam a multidisciplinaridade deste doutoramento — onde se compartilham visões e criam-se cenários. Um espaço seguro para promoção de processos de codesign, que nos permite refletir sobre grandes questões como: “para quem fazemos design”, “quem se beneficia do design” e “para quem estamos formando nossos jovens”.

Um “Novo Design de Artesanato” que discute práticas de design contemporâneo, que traça tendências, que se vê como uma “prática crítica”, engajada ideologicamente no contexto em que vivemos, é um futuro desejado. Legitimar práticas a partir da criação de modelos híbridos de colaboração entre designers e artesãos para o ensino do Design. O pressuposto é de que o saber prático é uma mais-valia recíproca entre o futuro designer e o artesão. A ideia é subjacente ao sistema ancestral presente nos ofícios — de caráter eminentemente prático e vocacional — e passível de ser traduzido — como uma ferramenta decolonial, inclusiva e que possa sustentar uma forma eficaz de codesign.

MIRIAM R. ZANINI



ID+, Research Institute for Design, Media and Culture, is in tune with the international trends in research, with a diversity of ongoing projects exploring traditional making practices and their potential for sustainability and innovation in Design research, practice and education. By attending this Doctoral Programme in Design I have been benefiting from a cooperative and multidisciplinary network of researchers with areas of interest in common with my research, which focuses on the potential intersections between architectural design, traditional industries, and heritage crafts. This document gives evidence of the collaborative spirit of the course, which also extends to the production of scientific posters.

DIANA VIEIRA DA SILVA



O ID+, unidade de investigação em Design, Media e Cultura, está em sintonia com as tendências internacionais na Investigação em Design, actualmente com vários projectos em curso explorando as práticas tradicionais de fabrico e o seu potencial de sustentabilidade e inovação em Design e Educação em Design. Ao frequentar o Programa Doutoral em Design, tenho beneficiado de uma rede cooperativa e multidisciplinar de investigadores com áreas de interesse em comum com a minha investigação, que se foca nas possíveis intersecções entre o design arquitectónico, as indústrias tradicionais e os antigos ofícios. Este documento faz prova do ambiente de cooperação do curso, que se reflete também na produção dos posters científicos.

DIANA VIEIRA DA SILVA

ECOMUSEALIA: contributos dos média imersivos para a literacia e comunicação da paisagem cultural do Douro invernal

AUTORIA
Ana Moreno | PhD Design | a.moreno@ipca.pt
Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto

ORIENTAÇÃO
Prof. Dr. Nelson Zagalo
Universidade de Aveiro | Digimedia
Prof. Dr. Heitor Alvelos
Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto | ID+

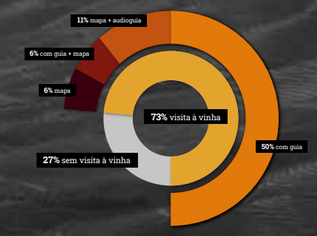
QUESTÃO DE INVESTIGAÇÃO

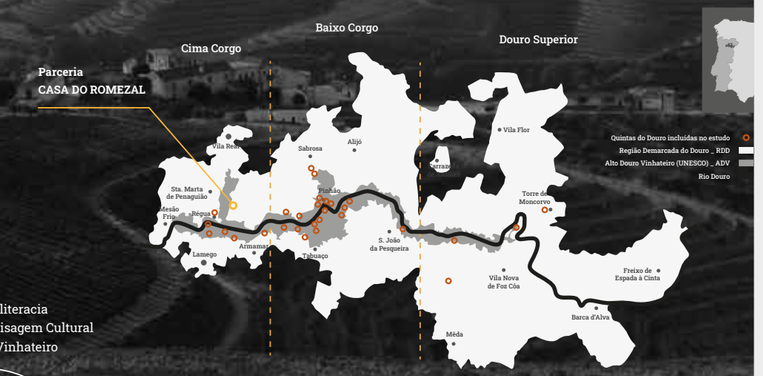
Como podem os média imersivos contribuir para a literacia e comunicação da paisagem cultural duriense, atribuindo-lhe significado acrescido? Igualmente, como pode a revelação de narrativas locais contribuir para uma experiência mais envolvente e para a criação de memórias dialogantes desta região?



CONTEXTO
Na experiência enoturística atual, no Douro, em percursos pedestres, os conteúdos são apenas factuais e descritivos, denotando-se a ausência de componentes narrativas emocionais. Das trinta quintas questionadas, a maioria disponibiliza a visita à vinha, metade dispõem de guia e as restantes facultam mapas e audioguias informativos.

OBJETIVOS
Contribuir para a visibilidade da região do Douro como pólo de atratividade cultural e turística. Potenciar mutuamente o Design de Comunicação e os média imersivos. Fomentar a literacia da paisagem cultural duriense, no inverno: i) revelando significados da paisagem, ii) potenciando memórias dialogantes no momento in situ e para além deste, iii) desenvolvendo experiências participativas da paisagem.







METODOLOGIA
O projeto de investigação seguirá o modelo de Design Centrado no Utilizador: observação, ideação, protótipo, teste e evolução, num processo iterativo, centrado nas necessidades e motivações do usuário, em cocriação com o visitante e os agentes locais, com foco na personalização da experiência.

OUTPUTS
1) Modelo de design comunicação, suportado no inventário de atividades de comunicação e participação em contexto enoturístico, para agentes/operadores económicos locais, com experiência de visita a vinha e degustação de vinhos.
2) Protótipos de médias imersivos, para dispositivos móveis, com recurso a realidade aumentada, a implementar em quintas durienses.

Fotografia da autoria de Rui Pires

Employment of Palestinian Heritage Motifs in Contemporary Graphic Design Practice



Ph.D. IN DESIGN I BELAL HERBAWI I bilal.alherbawi@ptuk.edu.ps

Supervisory Team
Abhishek Chatterjee, ID+/DeCA/ Universidade de Aveiro
Heitor Alvelos (University of Porto, ID+)



Summary:

This project will study the new connections and possibilities that traditional Palestinian motifs possess, to engage in the graphic design of modern visual culture, specifically the inscriptions of the traditional Palestinian dress, which is considered one of the symbols of Palestinian identity.

Objectives

1. To preserve and foster a sense of common visual identity among Palestinians daily life.
2. Address the representation of traditional Palestinian motifs integrated with modern graphic design applications (Branding, Packaging, label design,ect..).
3. Visualize traditional Palestinian motifs, generate and test new ways and possibilities that contemporary graphic design can offer to heritage.
4. To preserve and disseminate a sense of Palestine visual identity among Palestinians and designers to affect public aesthetic orientation.

Research Questions:

This study may answer the following research question:
1. How can Graphic Design offer solutions to preserve heritage?
2. How can Palestinian heritage motifs and symbols be visually represented in contemporary graphic design practice to facilitate cultural communication?
3.What are the influences that affect the design process of Palestinian graphic designers?

Keywords:
Heritage Preservation |Heritage Motifs| Graphic Design |Visual Culture | Contemporary Visualisation |Traditional Palestinian Symbolism



Research Methodology:

In order to achieve a comprehensive understanding and offer a solution to the research problem, several methods have been developed based on their textual interpretation, the most common of which is interviewing and observation (Creswell, J. W., & Poth, C. N. 2016). This research will also adopt a Practice-based methodology based on visual analysis, Interviews, and visual design, A combination of qualitative and quantitative methods will be used to analyze and interpret the research results and check the research hypothesis.

Proposed Output:

A digital open access archive of documented motifs, patterns, and symbols found in traditional Palestinian embroidery.
A digital library includes copies of traditional Palestinian symbols, patterns, and textures developed from these symbols.
Offer new ideas and patterns in designing visual identities of Palestinian historical cities and places.
A taxonomy of heritage motfis generated from traditional for Palestinian dress (Thoub).
An archive of the prominent Palestinian heritage & national symbols with a detailed description.
Present practical prototype for the signage design of heritage places to facilitate getting information about heritage and historical sites.

BELAL HERBAWI
Abhishek Chatterjee / Heitor Alvelos • 2023









Convergences between contemporary Design, Architecture practices and Portuguese Traditional Crafts: towards a practical methodology

Diana Vieira da Silva (PhDDesign, University of Porto)







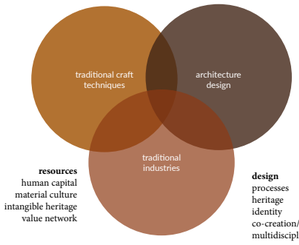


What aspects of the disciplines of Architecture and Design might act to defend traditional crafts and local production contexts?

The research project aims to map and document emergent context-specific architecture and design practices related to traditional local crafts and industries during the last decade in Portugal.

It fosters possibilities for collaboration with creative practitioners, craftsmen, and the local traditional industries promoting their engagement in a new framework for Architecture and Design for the 21st century.





resources
human capital
material culture
intangible heritage
value network

design
processes
heritage
identity
co-creation/collaboration
multidisciplinarity

Supervisors
Nuno Valentim (University of Porto, CEAU)
Heitor Alvelos (University of Porto, ID+)
Júlio Dolbeth (University of Porto, ID+/I2DS)

Context
- The scale of the study is delimited geographically by Northern Portugal NUTS III units, particularly, Cávado, Ave, Tâmega, and Sousa and the Metropolitan Area of Porto (NUTS III).

Opportunities
- Among multiple studies that relate design with technologies and traditional knowledge, this project distinguishes itself by testing in the Portuguese context the potential proposition of this relationship through architectural spaces.
- Lack of previous studies that extensively examine how architectural design can enable the material and immaterial knowledge and revitalization of techniques and knowledge linked to traditional Portuguese crafts.

Methodology
The methodology pursues a phenomenological reading of the Northern Portugal context, with an anthropological component. The etnographic fieldwork is based on audio visual records of products, techniques and production locations; Non-participant observation; semi-structured interviews through the snowballing method; definition of selection criteria for a multiple case study; visual analysis.

Aims/Outcomes
- To contribute to support local productive contexts, encouraging new sustainable value chains, and strengthening micro-economies.
- To issue recommendations about good practices in the valorization of traditional techniques.
- To develop a methodology for collaborative practice for professionals from architecture, interior design, product design, materials engineering, and crafts.

Contacts
Diana Vieira da Silva
(PhDDesign, University of Porto)
dianamanuela.vieira@gmail.com
instagram.com/futurecrafts_org

This research project is supported by FCT – Fundação para a Ciência e a Tecnologia. (Grant ref. 2022.10170.BD)







A infografia didática como recurso para a multiliteracia

Contributos nos manuais escolares de 2º Ciclo do Ensino Básico

AUTORIA

Fábio Luna
Faculdade de Belas Artes, Universidade do Porto (FBAUP)
PhD Design | **fabiolunarte@gmail.com**

ORIENTAÇÃO

Rui Vitorino dos Santos | FBAUP | ID+
Emília Dias da Costa | FBAUP

OBJETIVOS

- Contribuir para uma maior aproximação entre os recursos educativos e as formas expandidas de aprendizagem que as crianças experienciam na contemporaneidade;
- Promover a infografia didática com enfoque nos manuais escolares;
- Fomentar a multiliteracia da infografia didática em manuais escolares;
- Contribuir para a concepção de uma ferramenta de análise de material infográfico no contexto do manual escolar português;
- Cooperar para a reflexão, o entendimento e a disseminação do design de informação enquanto ciência e sua transversalidade em outros territórios.



Imagens (da esquerda para a direita): *Novo Cn!, Ciências Naturais, 6º ano, Porte 2, Areal Editores; Terra Viva, Ciências Naturais, V, 1, 5º ano, Santillana; Revista Mundo Estranho/Raul Aguiar; infograficos.estadao.com.br*

As múltiplas linguagens do contexto social contemporâneo, manifestadas de diversas formas e suportes, estão em evidência quanto à presença emergente no contexto escolar. Dialoga-se sobre a importância de conexão dessa cultura visual, crescentemente complexa e vivenciada pelas crianças, aos artefatos educacionais.

Nessa perspectiva, o projeto investiga os contributos da infografia, enquanto recurso multimodal nos manuais escolares portugueses, para o desenvolvimento da multiliteracia em crianças do 2º Ciclo do Ensino Básico. A eficácia dessas representações esquemáticas de informações didáticas, e de sua aproximação com as mensagens intermídias e estímulos multisensoriais fora da escola, encontra no design um contributo basilar à construção desta conexão.

QUESTÃO

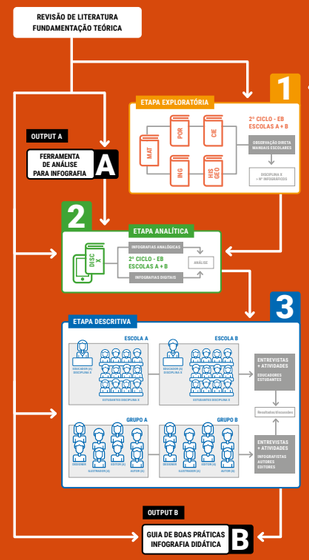
Partindo da hipótese de que a multiliteracia das crianças é mais eficaz quando o contexto educativo está interligado com o cotidiano delas, como aproximar as representações infográficas dos manuais escolares do atual repertório multimodal dos estudantes?

RESULTADOS

Os resultados vão compor: a) uma ferramenta de análise para infografia didática analógica e digital; e b) um guia de boas práticas para a infografia no 2º Ciclo básico. Busca-se despertar os atores envolvidos no ecossistema dos manuais escolares para novos paradigmas linguísticos e fazê-los perceber a relevância do design como parte fundamental da concretização deste designio.

METODOLOGIA

As teorias pertinentes ao tema estão a ser cotejadas ao trabalho de campo com agrupamentos escolares da cidade do Porto. As etapas exploratória, analítica e descritiva da metodologia incluem: a) observação direta dos manuais escolares dentro de abordagem quantitativa; b) análise gráfica crítico-comparativa de infografias analógicas e digitais; e c) atividades experimentais e entrevistas semiestruturadas, numa perspectiva qualitativa com personagens da cadeia do ecossistema do manual escolar.



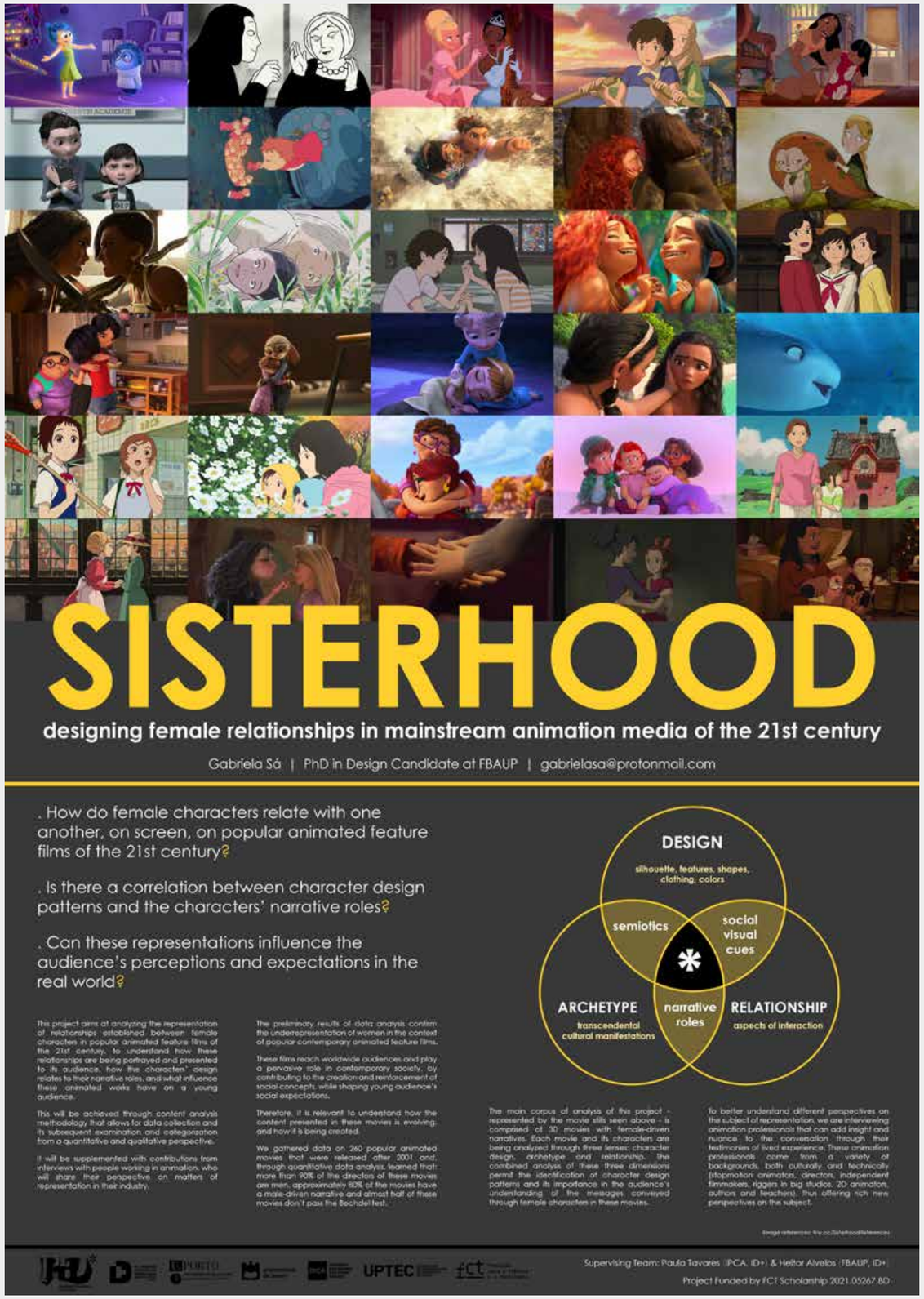


PALAVRAS-CHAVE

Design de Informação; Infografia Didática; Multiliteracia; Manuais Escolares; Ensino Básico

Projeto realizado no âmbito do Programa de Doutoramento em Design da FBAUP (Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto), em associação com a Universidade de Aveiro, acolhido pelo ID+ (Instituto de Investigação em Design, Media e Cultura), com apoio da UPTEC (Parque de Ciência e Tecnologia da Universidade do Porto). Executado em colaboração com os agrupamentos escolares Pêro Vaz de Caminha e António Nobre, ambos no conselho do Porto. Investigação realizada com apoio financeiro da Fundação para a Ciência e a Tecnologia – FCT.
Referência da bolsa: 2022.10905.BD.

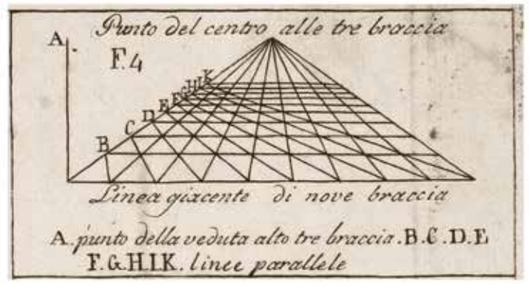
FÁBIO LUNA
Rui Santos / Emília Costa • 2023



GABRIELA SÁ
Paula Tavares / Heitor Alvelos • 2023

O DIAPASÃO PERSPÉCTICO

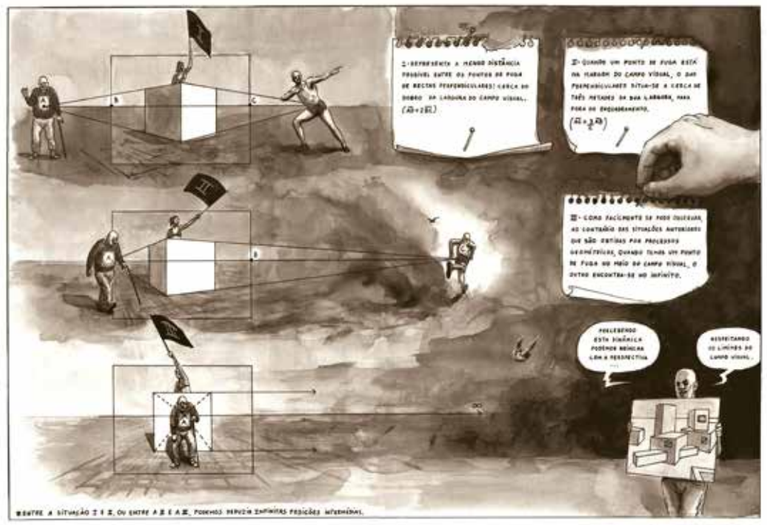
Qual a melhor forma de representar o campo visual? Responder a esta pergunta requer uma compreensão profunda da história da percepção e representação visual, bem como uma leitura crítica das imagens.











Percepção, Conhecimento, Representação.

Resumo

Da janela de Alberti às webcams e smartphones de hoje, como é que a representação do campo visual nos informa sobre o mundo e sobre nós mesmos? O que mudou desde a clareza e ordem do classicismo ao ruído e distorção da era digital?
Esta investigação explora como a nossa compreensão do real está entrelaçada com a história da percepção e representação visual. Também aborda de que forma a tecnologia condiciona a nossa visão e interacção com o mundo.
Por fim será fornecida, na forma de um manual em banda desenhada, uma metodologia de trabalho inovadora para representar e manipular o campo visual através do desenho, para artistas, ilustradores, arquitectos e designers.

Objectivos

1. Explorar como a nossa compreensão do mundo está profundamente entrelaçada com a história da percepção e representação do campo visual.
2. Abordar a forma como a tecnologia condiciona a forma como vemos e interagimos com o mundo.
3. Debater as limitações e potencialidades das diferentes formas de representação do campo visual.
4. Fornecer uma metodologia inovadora para a representação e manipulação do campo visual através do desenho.

Metodologia

A metodologia utilizada nesta investigação é baseada numa revisão da literatura sobre a história da percepção e representação do campo visual, nomeadamente a tratadística de diversas épocas, sobre óptica e perspectiva linear.
A investigação começa com um breve panorama da história da percepção e da representação do campo visual, desde a era clássica até a era digital. Em seguida, discute como diferentes tecnologias influenciaram a maneira como vemos, representamos e interagimos com o mundo.
Finalmente, irá realizar-se um manual didáctico em banda desenhada para representar e manipular o campo visual através do desenho, para profissionais de diferentes áreas.

Resultados

1. Uma visão histórica da evolução da percepção e representação do campo visual.
2. Uma análise crítica das limitações e potencialidades das diferentes formas de representação do espaço.
3. Um manual em banda desenhada para representar e manipular o campo visual através do desenho, para profissionais de diferentes áreas: design de produto, arquitectura, artes plásticas, ilustração, banda desenhada e cinema de animação.

Legenda das Imagens

Da esq. para a dir. e de cima para baixo:
1- Leon Battista Alberti. Ilustração da obra "De Pictura", de Alberti (1435), na edição de 1804. Domínio público.
2- Paulus Moreelse. "Girl at the mirror", 1632. Óleo s\ tela, 87x73 cm. Rijksmuseum, Amsterdam. Domínio público.
3- Ben Bogart. "Retinal Image", 2014.
4- https://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0>s.
https://www.tribegroup.co/hubfs/Blog%20Assets/00%20-%20All%20Blog%20Headers/November%202018/how-to-create-beautiful-influencer-content-with-a-gopro.png
5 – Páginas do manual. Imagem do Autor.

Contactos

Marco Mendes: diariorasgado@gmail.com
(PhDDesign, University of Porto)
Portfolio digital disponível em: diariorasgado.blogspot.com

Investigação realizada com apoio financeiro da Fundação para a Ciência e a Tecnologia. Referência da bolsa: 2021.06042.BD.

Orientação

Graça Magalhães (UA, ID+).
Mário Moura (FBAUP, I2ADS)

MARCO MENDES
Graça Magalhães / Mário Moura • 2023

A HISTÓRIA INCOMPLETA DO DESIGN PORTUGUÊS:

CONTRIBUTOS PARA A INSCRIÇÃO DA DESIGNER **HELENA CARDOSO**

Autor
Maria Bruno Néo, PhD em Design, Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto.
mariabrunoneo@gmail.com

Equipa de orientação:
Prof. Luís Mendonça, Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto.
Prof. Susana Barreto, Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto.



Na constatação da ausência de diversos registos de narrativas múltiplas na História do Design Português, pretende-se contribuir através da inscrição dos contributos da designer Helena Cardoso.
A presente investigação tem como finalidade contribuir para o registo das narrativas da História do design Português através do reconhecimento de uma memória colectiva necessária para o conhecimento cultural nacional.
Destingue-se assim, a vida e obra da designer Helena Cardoso, de forma a valorizar conceitos como design social e o design sustentável quando estes termos ainda não eram populares e ainda valorizar o papel do design enquanto estratégia para uma comunidade.
Propõe-se ainda fazer uma descrição cronológica da experiência profissional para demonstrar métodos e procedimentos aplicados durante o seu percurso de vida e ainda as àreas de atuação inseridas no campo do design.

Objectivos

Este trabalho visa contribuir para o colmatar da ausência das narrativas existentes no campo do Design Português, e que permite tornar público um percurso individual e pioneiro através de uma publicação para o público geral. Pretende ainda partilhar este testemunho com investigadores que demonstrem interesse em dar continuidade a esta investigação.

Metodologia

Para uma melhor compreensão do objeto de estudo, utilizou-se a observação participante, a observação não participante, a selecção do caso de estudo da designer Helena Cardoso com estórias de vida, entrevistas semi estruturadas, snowbowling, como ferramentas essenciais e etnográficas para dar respostas às questões propostas na investigação.

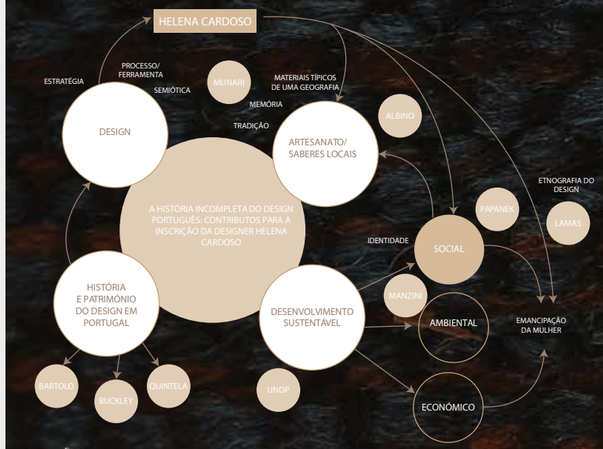


Figura:
Mapa mental agregador de conceitos relevantes para a investigação (imagem da autora).



Imagens de cima para baixo e da esquerda para a direita:
- Retrato de Helena Cardoso com vestido desenhado para o cardeal Tolentino de Mendonça. Fotografia deTeresa Teixeira, 2018.
- Autora como participante no workshop de cestaria de cana brava na Bienal de Artes e Ofícios. Fotografia de Simone Lopes © Spira - revitalização patrimonial, 24/09/2022.
- Autora como participante no workshop de cestaria de cana brava na Bienal de Artes e Ofícios. Fotografia de Simone Lopes © Spira - revitalização patrimonial, 24/09/2022.
- Autora como participante no workshop de tecelagem manual na Bienal de Artes e Ofícios. Fotografia de Simone Lopes © Spira - revitalização patrimonial, 24/09/2022.
- Manuela Bronze Rocha, professora e figurinista. Registo a 19/2022.
- José Faria, pintor, serigrafista, designer e artista plástico. Registo a 04/2022.
- Maria Norberta Lobo, a mestre do Pu Fogo! POP apresenta: Na casa do design em Matosinhos. Fotografia de Casa do design, 11/2022.
- Helena Cardoso como oradora na conferência CIMODE. Registo a 07/2022.
- Cesa da Lamelas de Helena Cardoso. Registo a 06/2021.
- Alfinete desenhado por Helena Cardoso. Registo a 11/2022.
- Alfinete e carmicós desenhados por Helena Cardoso. Registo a 04/2022.
- Mala desenhada por Helena Cardoso. Registo a 10/2022.
- Colar em osso desenhado por Helena Cardoso. Registo a 11/2022.
- Alfinete em osso desenhados por Helena Cardoso. Registo a 11/2022.
- Apropriação de osso para alfinete por Helena Cardoso. Registo a 11/2022.
- Imagem do fundo com textura da tecelagem de amostra de Helena Cardoso. 02/2023
- Todas as imagens são de autora exceptе quando o mencionado.

MARIA BRUNO NÉO
Luís Mendonça / Susana Barreto • 2023

Dinâmicas entre Design e Ofícios Tradicionais Portugueses:
um modelo curricular colaborativo para o Ensino Superior de Design. O estudo de caso dos Bordados do Norte de Portugal.

MIRIAM R. ZANINI
PhDDesign | Universidade do Porto | ID+ | up201902597@fba.up.pt
Equipa de orientação:
Heitor Alvelos, Universidade do Porto, ID+
Jorge Pereira, Instituto Politécnico do Cávado e Ave, ID+

QUESTÃO DE INVESTIGAÇÃO

COMO CONTRIBUIR PARA A CRIAÇÃO DE COMPETÊNCIAS FORMATIVAS NO ENSINO SUPERIOR DE DESIGN COM RAÍZES CULTURAIS ANCESTRAIS DOS OFÍCIOS TRADICIONAIS PORTUGUESES?

UNIVERSO DE ESTUDO

O território a ser investigado é o **Litoral Norte de Portugal**, entre o Douro e o Minho, uma das **regiões mais ricas em bordados populares na Europa.** Distritos de Viana do Castelo, Braga e Porto e os bordados certificados de cada um deles.



1. Bordado de Crivo 2. Bordado de Guimarães 3. Bordado de Viana do Castelo 4. Lenço de Amor 5. Bordado daTerra de Sousa 6. Camisola Poveira

Fotos: 1. vilanovaonline.pt | 2. do autor | 3. Caderno Especificações do Bordado de Guimarães | 4. Fios Formas e Memórias dos Tecidos, Rendas e Bordados, IEFP | 5. Caderno Especificações do Bordado de Viana do Castelo | 6. jornal-renovação.pt

PALAVRAS-CHAVE

DESIGN E OFÍCIOS TRADICIONAIS PORTUGUESES; ENSINO SUPERIOR DE DESIGN; IDENTIDADE E TERRITÓRIO; GÊNERO E SABERES TRADICIONAIS; INOVAÇÃO.

OBJETIVOS

. Contribuir para melhorar **currículos de Design, com base nos Ofícios Tradicionais Portugueses;**

. Fortalecer os Ofícios Tradicionais Portugueses no seu **potencial econômico e relevância cultural e territorial;**

. Potencializar **modelos profissionais inovadores híbridos entre designers e artesãos;**

. Contribuir, a longo prazo, **para uma identidade do Design português com raízes culturais ancestrais.**

A investigação está alinhada com os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável da ONU:

MIRIAM R. ZANINI
Heitor Alvelos / Jorge Pereira • 2023

RECUPERAR E RE-INTERPRETAR O UNIVERSO DA TIPOGRAFIA COM CARACTERES MÓVEIS

Aplicabilidade no contexto do ensino superior em design.



AUTORIA: Sofia Meira
sofiagmeira@gmail.com

EQUIPA DE ORIENTAÇÃO:
Prof. Dr. Pedro Amado,
Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto.

Prof. Dr. Rúben Dias,
Escola Superior de Artes e Design, Matosinhos.

A PARTIR DA PRÁTICA OFICINAL DE QUE MODOS PODERÁ A TIPOGRAFIA COM CARATERES MÓVEIS CONTRIBUIR HOJE PARA O ENSINO DA DISCIPLINA DO DESIGN?

Estabelecendo a relação entre a técnica (Tipografia tradicional - *Letterpress*) e o ensino actual da disciplina de Design, procura-se explorar e refletir sobre a produção gráfica, o uso dos caracteres móveis na atualidade e a valorização das metodologias de ensino com base no saber fazer.

Assente na premissa histórica da evolução da disciplina do Design, fazendo uma resenha da evolução técnica, que vai desde o fim da atividade do tipógrafo compositor até ao designer actual. Considera-se fundamental a criação de novas ferramentas no contexto oficinal da tipografia com caracteres móveis no actual enquadramento de utilização, que virão a ser elementos facilitadores para o uso dos materiais de forma mais rápida e intuitiva.

METODOLOGIA Utilizando como base o processo oficinal, com orientação total ou parcial dos técnicos e dos materiais da oficina, bem como o recurso a um processo tradicional ou híbrido, pretende-se fazer a análise dos resultados obtidos, de uma forma holística, a partir de vários casos de estudo: implementação de uma oficina de tipografia com carateres móveis no actual enquadramento de ensino superior, (oficina de tipografia da ESAD Matosinhos); O projeto Hands--on Type, entre outras actividades em grupos de participantes, contexto académico (dos quais estudantes voluntáros do ensino superior).

Será feita a análise dos resultados, bem como da experiência de utilização dos participantes através da análise documental, observação (participante) e realização de entrevistas com a devida análise qualitativa.

Espera-se que, o contributo seja uma metodologia replicável, desta abordagem para a prática profissional.



Fig. 1 Workshop "Processos de produção gráfica em vias de extinção", CAPC-Círculo de Artes Plásticas de Coimbra, em colaboração com: Joana Monteiro, Paul Hardman (Clube dos Tipos) | 2014.



Fig. 2 Prelo de provas, máquina habitualmente com uma cama no plano horizontal, utilizada para obter provas de impressão.

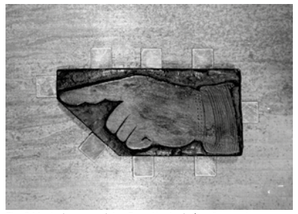


Fig. 3 Manicule em madeira. Experiência de fixação com imans.



Fig.4 Workshop - Alan Kitching, Hands—on Type, Aprender apartir do património Tipográfico, 2021, ESAD Matosinhos.
handsontype.esad.pt



Fig.5 Imagem divulgação de workshops, composição tipográfica.

SOFIA MEIRA
Pedro Amado / Rúben Dias • 2023

Design is ubiquitous, present in so many of our creative endeavors. The collection of posters presented here shows the diversity of research themes that intersect design with other areas, exploring its role and responsibility in creating an improved reality.

The growing number of projects dedicated to understand, discuss and cement the role of historically underrepresented groups in design and adjacent creative areas shows that the researchers comprehend how design can be vital in fostering critical thinking around representation and how it can help resolve historical imbalances.

GABRIELA SÁ

O design é ubíquo, presente em tantas das nossas atividades criativas. A coleção de posters aqui apresentada revela a diversidade de temas de investigação que intersectam o design e outras áreas artísticas e do conhecimento, explorando desta forma o seu papel e responsabilidade em potenciar a criação de uma realidade melhor.

O aumento do número de projetos de doutoramento dedicados ao entendimento, discussão e consolidação do papel de grupos sub-representados, no design e em áreas adjacentes, mostra que os investigadores reconhecem a função vital do design na provocação do pensamento crítico sobre questões de representação e da responsabilidade do design (e dos designers) de retificar desequilíbrios históricos através da prática informada.

GABRIELA SÁ

ID+ RESEARCH INSTITUTE FOR DESIGN, MEDIA AND CULTURE
PORTUGAL

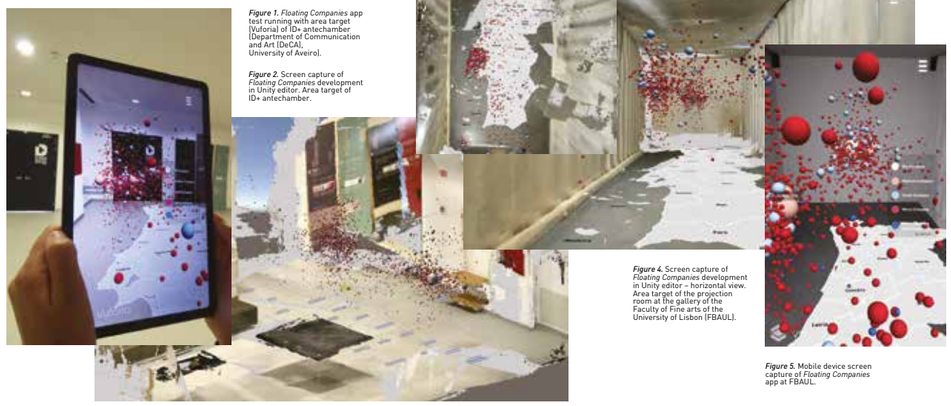


Figure 1. *Floating Companies* app test running with area target (Vuforia) of ID+ antechamber (Department of Communication and Art (DeCA), University of Aveiro).

Figure 2. Screen capture of *Floating Companies* development in Unity editor. Area target of ID+ antechamber.

Figure 3. Screen capture of *Floating Companies* development in Unity editor – vertical view. Area target of the projection room at the gallery of the Faculty of Fine arts of the University of Lisbon (FBAUL).

Figure 4. Screen capture of *Floating Companies* development in Unity editor – horizontal view. Area target of the projection room at the gallery of the Faculty of Fine arts of the University of Lisbon (FBAUL).

Figure 5. Mobile device screen capture of *Floating Companies* app at FBAUL.

FLOATING COMPANIES AUGMENTED REALITY APP

Ana Beatriz Marques
PhD Design,
Department of Communication and Art, University of Aveiro
Research Centre for Design, Media and Culture (ID+)
abmarques@ua.pt

Supervision:
Vasco Branco
Rui Costa
Department of Communication and Art, University of Aveiro
Research Centre for Design, Media and Culture (ID+)

Keywords
Augmented Reality, Data Visualization, Design OBS, Design, Design Companies.

Hybrid space borrows the power of information to empower the physical space around us using technologies such as augmented reality, virtual reality and augmented virtuality. Baradaran Rahimi et al., 2021

The development of an augmented narrative, ie. a narrative visualization using augmented reality, for exhibitions and public communications of the Design OBS Project[1] was the fourth phase of the doctoral thesis entitled *Augmented narrative: contributions of digital technologies for information design*.
This research phase involved the construction 'ab initio' (from data collection and analysis) of information artefacts about aspects of the Portuguese Design, where the potential of Augmented Reality technologies is considered an added value.

Floating Companies (FLOC) is the prototype of an augmented reality application for mobile devices that enables to visualize data relating to design companies in Portugal collected within the scope of Design Obs Project. FLOC represents information about the set of design companies in Portugal (CAE 74100) registered under the SABI database (Bureau Van Dijk, Moody's Analytics Company)[2] in 2019. In the application, each company in this sample corresponds to a sphere, whose color and diameter reflect its size - dark blue spheres are micro companies with no employees; red spheres are micro companies (1-9 employees); light blue spheres are small companies (10-49 employees); pink spheres are medium companies (50-249 employees), and white spheres are big companies (250 or more employees). Its positioning in space allows to have an approximate idea of the distribution of the sample throughout the Portuguese territory, but also of its relative performance (the vertical position of each company is an indicator of its profit per employee).
In the development iteration hereby presented, there is still no narrative sequence based on data, but rather an exploration of ways of representing data in the hybrid space, ie. the space resulting from the combination between the real environment and the virtual environment. In information design, augmented reality has been mostly used in situations where it is necessary to convey information about the real setting (e.g. historical sites). With FLOC we aim to explore the potential of using augmented reality in data visualization, specifically in the cases where there is no semantic relationship between data and the real environment. FLOC integrated the Design OBS travelling exhibition "Observatório do Design em Portugal – Situação" in december 2021 at the Faculty of Fine arts of the University of Lisbon (FBAUL)[3].

Acknowledgements
This work is financed by national funds from FCT – Fundação para a Ciência e a Tecnologia (Foundation for Science and Technology), I.P., under the PhD grant «SFRH/BD/144937/2019».

The project Design Obs. Para um Observatório de Design em Portugal: Modelos, Instrumentos, Representação e Estratégias, (Towards a design Observatory in Portugal: models, instruments representation and strategies) is supported by the Lisbon Regional Operational Programme (LISBOA 2020) and the Competitiveness and Internationalisation Operational Programme (POCI-01-0145-FEDER-032445), under the PORTUGAL 2020 Partnership Agreement, through the European Regional Development Fund (ERDF) and FCT – Fundação para a Ciência e a Tecnologia (Foundation for Science and Technology).

[1] Design OBS – Towards a Design Observatory: models, instruments, representations and strategies [https://designobs.pt/]

[2] https://www.bvdinfo.com/en-gb/our-products/data/national/sabi

[3] http://www.belasartes.ulisboa.pt/rede03/

Baradaran Rahimi, F., Levy, R. M., & Boyd, J. E. (2021). Hybrid Space: An Emerging Opportunity That Alternative Reality Technologies Offer to the Museums. *Space and Culture*, *24*(1), 83–96. https://doi.org/10.1177/1206331218793065



ID+ RESEARCH INSTITUTE FOR DESIGN, MEDIA AND CULTURE
PORTUGAL

MARIANA ALMEIDA mga@ua.pt
Doutoranda PD-Design, Universidade de Aveiro
ID+ Instituto de Investigação em Design, Media e Cultura

HELENA BARBOSA helenab@ua.pt
PhD, Professora Auxiliar, Universidade de Aveiro
ID+ Instituto de Investigação em Design, Media e Cultura

COOPERATIVA ÁRVORE: DADOS AFERIDOS SOBRE A COLECÇÃO DE CARTAZES

COOPERATIVA ÁRVORE · COLECÇÃO · CARTAZ · CATALOGAÇÃO · BASE DE DADOS

A partir do Porto, a **Árvore – Cooperativa de Atividades Artísticas** mantém, desde 1963, um programa regular, plural e sintonizado com a actualidade[1], protagonizado por várias gerações de agentes ativos nas esferas da vida pública e política, da cultura, das artes, da literatura, da arquitetura e do design. É extenso, por isso, o seu currículo de exposições, palestras, colóquios, lançamentos editoriais e outros eventos, cursos, oficinas, ateliers e formações promovidos pela Cooperativa, organizados (ou anunciadas) por outras entidades nos seus espaços. Assim, a instituição reuniu, a par dos acervos de arte, outros de diverso material gráfico, que se constituem como registos tangíveis do esforço de concepção e de comunicação de iniciativas para envolvimento e desenvolvimento dos públicos.

No entanto, verificou-se o problema do desconhecimento do acervo gráfico da Cooperativa. Dada a inexistência de um estudo focado na produção gráfica desta instituição, iniciou-se a colaboração entre a Árvore e a Universidade de Aveiro (UA) que privilegia a área científica do Design, a história do design português e em Portugal. Partindo de metodologias que privilegiam o contacto directo com os objectos, este projeto de investigação incide sobre a colecção de cartazes (adquirida, em 2019, pela Associação de Colecções Berardo - AdCB). Tem como objectivos de preservar e devolver um registo digital e consultável pelo público deste património à Cooperativa, propor, sobre o mesmo, uma leitura interpretativa mediada pelo design e dá-lo a conhecer por uma exposição com catálogo (Almeida, Barbosa, 2020).

Pela contagem da AdCB, da colecção constam **6442** exemplares. Após inspecção visual para separação de duplicados, foi transportado, até à UA, um conjunto de **3756** cartazes, para digitalizar e catalogar. Este poster apresenta dados e contagens realizadas a partir da base de dados criada para o efeito (Almeida, Barbosa, 2021). Durante a tarefa, detectaram-se **144** peças repetidas, que serão, numa próxima fase, desconsideradas no estudo. Pelos cartazes datados (3 016 / 740 "s.d."), a colecção abrange o período cronológico compreendido entre **1962** (curiosamente, um ano antes da fundação da Árvore) e **2018**, ano anterior à compra.

Encontraram-se **316** referências a empresas gráficas (nacionais e internacionais)[2]. Estas entidades estão distribuídas por **126** locais, entre Portugal e outros países da Europa, Ásia e Américas do Norte e do Sul[2]. As tiragens mínima e máxima encontradas na colecção são de **10** e **60 000** exemplares, respectivamente. Quanto à produção das peças foram detectadas **11** técnicas, por exemplo a tipografia móvel, a serigrafia, a impressão digital e *offset*, entre outras[2]. Estas foram aplicadas sobre, pelo menos, **19** suportes, sobretudo tipos reconhecíveis de papel e cartolina (também em tecido), com **13** acabamentos.

Os cartazes apresentam **1046** emissores (nacionais e internacionais) identificados[2]. Note-se também que, embora um mesmo cartaz possa apresentar co-emissores, para efeitos de catalogação, foi considerado aquele que, hierarquicamente, assumia maior relevância (visual/institucional). Dos cartazes em análise, **471** foram emitiros pela Cooperativa e em outros **196** percebe-se uma relação com a instituição (pelo texto ou marca gráfica). Reconheceram-se também **25** línguas, com exemplos em que se combinam até 8 idiomas.

Por outro lado, elencaram-se **484** referências a diferentes autorias singulares e colectivas (nacionais/internacionais)[2] ligadas ao design dos cartazes. Destes autores, alguns são reconhecidas pelo desempenho da sua actividade profissional (design, arquitectura, artes plásticas), nomeadamente no contexto nacional português. Registaram-se cartazes em **4** categorias de formato (rectangular, circular, quadrado, 'outros'), com predominância do rectângulo, embora com significativas variações nas proporções no âmbito da colecção. Das **4** orientações possíveis dos cartazes, sobressai o da colocação "ao alto" sobre a colocação "ao baixo", havendo, no entanto, peças que provocam a afixação tanto "ao alto" como ao "ao baixo", ou ainda, na diagonal. A diferença aferida entre as alturas e larguras máximas e mínimas revela também grande variedade entre as dimensões dos objectos gráficos.

Embora esta seja uma colecção de cartazes, na catalogação foram identificadas **5** tipologias de cartazes e outras **5** de objectos gráficos, que serão posteriormente separados e/ou desconsiderados. Pela ênfase dada ao seu discurso, os exemplares foram catalogados em **3** categorias: cultural (**3 465**), político (**163**) e comercial (**128**). Na categorização por assunto, individualizaram-se **46** tipologias de temáticas e **31** de "eventos".

Concluída a catalogação e o mapeamento visual dos cartazes, fica preparado o terreno para o desenvolvimento das hipóteses de investigação e do proposto discurso hermenêutico.

ÁRVORE

6442
TOTAL DA COLECÇÃO DE CARTAZES

1962 — 2018 ..... 3 016 / 740
PERÍODO CRONOLÓGICO — CARTAZES DATADOS E "S.D."

3756
CARTAZES SEPARADOS, CATALOGADOS E DIGITALIZADOS

144
CARTAZES REPETIDOS

316
IMPRESSORES

126
LOCAIS / PAÍSES
- *PORTUGAL: 72*
- *ESPANHA: 11*
- *ITÁLIA: 10*
- *FRANÇA: 9*
- *ALEMANHA: 2*
- *A. SAUDITA: 1*
- *BÉLGICA: 2*
- *BRASIL: 2*
- *BULGÁRIA: 1*
- *COLÔMBIA: 1*
- *DINAMARCA: 2*
- *FINLÂNDIA: 1*
- *MARROCOS: 1*
- *MOÇAMBIQUE: 1*
- *NORUEGA: 1*
- *REINO UNIDO: 2*
- *SÉRVIA: 1*
- *SUÉCIA: 1*
- *SUÍÇA: 2*
- *TURQUIA: 1*
- *USA: 2*

10 / 60 000
TIRAGENS MIN. / MÁX.

11
TÉCNICAS DE PRODUÇÃO

19
SUPORTES

13
ACABAMENTOS

1046
EMISSORES

471
CARTAZES DA ÁRVORE

196
RELACIONADOS ÁRVORE

25
LÍNGUAS IDENTIFICADAS
- *ALEMÃO*
- *ÁRABE*
- *AUSTRÍACO*
- *BÓSNIO*
- *BÚLGARO*
- *CASTELHANO*
- *CATALÃO*
- *CHINÊS*
- *COREANO*
- *DINAMARQUÊS*
- *FINLANDÊS*
- *FRANCÊS*
- *GREGO*
- *HOLANDÊS*
- *INDI*
- *INGLÊS*
- *ITALIANO*
- *JAPONÊS*
- *LATIM*
- *NORUEGUÊS*
- *POLACO*
- *PORTUGUÊS*
- *RUSSO*
- *SUECO*
- *TURCO*

484
AUTORES (DESIGN)

4
FORMATOS (CARTAZES)
- *RECTANGULAR: 3 683*
- *CIRCULAR: 1*
- *QUADRADO: 64*
- *OUTROS: 8*

4
ORIENTAÇÕES (CARTAZES)
- *AO ALTO: 3 441*
- *AO BAIXO: 299*
- *AO ALTO / AO BAIXO: 10*
- *DIAGONAL: 6*

13,9 cm
100,3 cm
ALTURA MIN. / MÁX.

14,6 cm
100,1 cm
LARGURA MIN. / MÁX.

5 + 5
TIPOLOGIAS DE CARTAZ E OUTROS OBJECTOS GRÁFICOS

46
ASSUNTOS*
TIPOLOGIAS "TEMÁTICAS"
- *ALIMENTAÇÃO: 8*
- *AMBIENTE: 23*
- *ARQUITECTURA: 106*
- *ARTE & CULTURA: 37*
- *ARTE & TECNOLOGIA/CIÊNCIA: 16*
- *ARTES GRÁFICAS: 63*
- *ARTES PERFORMATIVAS: 32*
- *ARTES PLÁSTICAS: 454*
- *ARTES VISUAIS: 28*
- *BENS/PRODUTOS/SERVIÇOS: 37*
- *BIOGRAFIA/PERSONALIDADE: 88*
- *CERÂMICA: 41*
- *CIÊNCIAS HUMANAS: 10*
- *CIÊNCIAS NATURAIS/EXACTAS: 2*
- *CINEMA: 135*
- *COMUNICAÇÃO/MEDIA: 6*
- *DANÇA: 44*
- *DESENHO: 114*
- *DESIGN: 81*
- *DESPORTO: 14*
- *DOCUMENTOS/PUBLICAÇÕES: 58*
- *EMPREGO/TRABALHO: 8*
- *ENSINO/EDUCAÇÃO: 97*
- *ESCULTURA: 99*
- *ESPAÇO/LOCAL: 133*
- *FOTOGRAFIA: 227*
- *GRAVURA: 87*
- *HISTÓRIA/PATRIMÓNIO: 114*
- *ILUSTRAÇÃO/BD/CARTOON: 22*
- *INDÚSTRIA: 17*
- *JOALHARIA: 15*
- *LITERATURA: 70*
- *MODA: 6*
- *MÚSICA: 259*
- *NUMISMÁTICA/MEDALHÍSTICA: 4*
- *PINTURA: 554*
- *POLÍTICA/SOCIEDADE: 193*
- *RELIGIÃO/MÍSTICO: 14*
- *SAÚDE E BEM-ESTAR: 37*
- *SEMIÓTICA: 1*
- *TEATRO: 307*
- *TEXTIL: 16*
- *TRADIÇÃO/ARTESANATO: 64*
- *VÍDEO/AUDIOVISUAIS: 11*
- *VIDRO E CRISTAL: 3*
- *NÃO IDENTIFICÁVEL: 33*

3
CATEGORIAS (CARTAZES)
- *CULTURAL: 3 465*
- *POLÍTICO: 163*
- *COMERCIAL: 128*

46
ASSUNTOS*
TIPOLOGIAS "TEMÁTICAS"

31
ASSUNTOS*
TIPOLOGIAS DE "EVENTO"
- *APELO/CONVITE: 123*
- *APRESENTAÇÃO: 165*
- *BIENAL: 92*
- *CICLO: 131*
- *COLÓQUIO: 26*
- *COMÍCIO: 2*
- *CONFERÊNCIA: 73*
- *CONGRESSO: 34*
- *CONCERTO: 182*
- *CONCURSO/PRÉMIO: 102*
- *CURSO/FORMAÇÃO/WORKSHOP: 104*
- *DEBATE: 29*
- *EDIÇÃO: 24*
- *EFEMÉRIDE: 130*
- *ENCONTRO: 117*
- *ESPECTÁCULO: 295*
- *EXPOSIÇÃO: 1 684*
- *FEIRA: 54*
- *FESTIVAL: 131*
- *FÓRUM: 7*
- *INFORMAÇÃO/ESCLARECIMENTO: 11*
- *JORNADA: 27*
- *LEILÃO/VENDA/ANGARIAÇÃO: 24*
- *MOSTRA: 35*
- *PRODUTO: 12*
- *SALÃO: 22*
- *SEMINÁRIO: 17*
- *SIMPÓSIO: 23*
- *SOUVENIR/COLECCIONÁVEL: 20*
- *TORNEIO: 15*
- *VIAGEM/PASSEIO: 11*
- *NÃO IDENTIFICÁVEL: 24*

* SUJEITOS A ALTERAÇÕES POR INTERPRETAÇÃO.

Fig. 1: Pormenor de um cartaz emitido pela Cooperativa Árvore. Cerâmica, Serigrafia e Fotografia. Autoria desconhecida, s.d. Serigrafia. 45,16 x 61,1 cm. Associação de Colecções Berardo ref. 146-3350.

Fig. 2: Marca gráfica da Coop. Árvore, da autoria de Jaime Azinheira, anos 80.

Nota 1: A Árvore marcou, para dia 30 de Abril de 2022, um leilão solidário de arte "Árvore da Paz", a favor da União de Artistas do Teatro da Ucrânia.

Nota 2: Considerou-se "desconhecido", em casos de informação inexistente.

ALMEIDA, Mariana; BARBOSA, Helena (2021) – Para a construção de uma base de dados sobre a colecção de cartazes da Cooperativa Árvore: um estudo comparativo. In *Livro de Resumos do XI Congreso Universitario Internacional sobre Comunicación Innovación, Investigación y Docencia (CUICID)*. Madrid: Fórum Internacional de Comunicación y Relaciones Públicas, 2021. ISBN 978-84-09-31464-5. p. 11.

ALMEIDA, Mariana; BARBOSA, Helena (2020) – Discourses on design history methods: the case of 'Cooperativa Árvore' posters. In VUKIĆ, Fedja; KOSTESIĆ, Iva (eds.) – *Lessons to learn? Past design experiences and contemporary design practices: ICDHS 2020 – 12th Conference of the International Committee for Design History and Design Studies* – Faculty of Architecture, School of Design, Croacia: Zagreb: UPI2M Books, 2020. Proceedings. ISBN 978-953-7703-67-7. p. 639-646.

This work is financed by national funds through the FCT - Fundação para a Ciência e a Tecnologia, I.P., under the scope of the project UIDB/04057/2020 and the grant PD/BD/150509/2019. It follows the University of Aveiro, 'Cooperativa Árvore' and the Berardo Collection Association research protocol.

GRAPHIC MODULATIONS. CARTOGRAPHY PROJECT FOR THE BIOGEOGRAPHIC LANDSCAPE OF ÍLHAVO.



Colle Del Sanatore (Saviours Hill), Keir Alexander Westminster University Diploma, Studio Twelve (2022), Atlas of Places, France. Fonte: https://www.atlasofplaces.com/research/abecedaire-territorial-tome-i/
Mapa da Gafanha (1870). Centro Documental da Ilhavo (CDI) Fonte: https://www.nivel-teorico.com/gafanhadanazare/5.localizacao-geograficadalangrgt
Em Aguai Salgada afunda-se mais devagarinho. Arquivo Pessoal (2019), Aveiro – PT

Olivia Matni
Doctoral Student
Universidade de Aveiro
oliviamatni@ua.pt

Prof. Graça Magalhães
Supervisor
Universidade de Aveiro
gracamag@ua.pt

Prof. Fátima Pombo
Co-advisor
Universidade de Aveiro
fpombo@ua.pt

KEYWORDS
Cartography; Contemporary Mapping; Design and Arts; Landscape; Maritime Horizon.

This investigation objective is to propose an analysis on cartography for the complexity of contemporary landscapes in maritime horizons. As we approach the concept of landscape as a trigger to observe, as an image of subjectivities in the relationship between man-territory, as a support and matter for existence and as an emotional, biological, political and symbolic place, we intend to develop a support analysis with the further objective of organizing a series of cartographies for the biogeographic landscape of Ílhavo, a municipality culturally and historically connected to maritime activities.

REFERENCES

Bachelard, G. (1993). *A Poética do Espaço*. São Paulo: Martins Fontes.

Bauman, Z. (2005). *Identidade. Entrevista com Benedetto Vecchi*. São

Besse, J. (2006). *Voir la Terre. Six essais sur le paysage et la géographie*. Marseille: Editions Parenthèses.

Cabezas, L. (ed) (2015). *Dibujo y Território. Madrid:* Ediciones Cátedra.

Calvino, I. (1990). *As Cidades Invisíveis. Alfragide:* Editora Teorema.

Careri, F. (2014). *Walkscapes. O caminhar como prática estética*. São Paulo:GG.

Didi-Huberman, G. (2009). *Ser Crânio: Lugar, contato, pensamento, escultura* Ribeiro, M. A. Belo Horizonte: Editora C/Arte.

Langer, S. (1957). *Problems of Art: Ten Philosophical Lectures*. New York:Charles Scribner's Sons, HolidayHouse.

Martinelli, M. (2000) *Mapas de Geografia e Cartografia Temática*. São Paulo: Editora Contexto.

Ribeiro, J. C. S.; Lima, L. B. (2011) *Mapas colaborativos digitais e (novas) representações sociais do território: uma relação possível*. Rio de Janeiro: Ciberlegenda.

Tavares, A. (2021) *Um Retrato Marítimo de Ílhavo*. Braga: Lab2PT.

Through perception and knowledge of the territory, its history and its transformations, connecting local and academic community and establishing the image creation project as a cooperative and participatory field the main objective of this research is the development of collaborative maps while perceiving the designer role as a mediator of experiences, information and images in order to build a multidisciplinary horizon as a form of expression.

This project aims to create a bridge of exchange not only between members of the academic community but also between the university and the local population. Sharing the same territory, it is expected that its representation can open a channel of knowledge exchange in between groups, in a sense that they can both benefit from a shared existential construction of information.

For that, we propose a methodology based on incursions in the focus territory, gathering of maps and cartographies of the region in the local archive - Centro de Documentação de Ílhavo (CDI), interviews with residents, promotion of workshops, talks with associations, as well as collaborative meetings with the scientific community of the University of Aveiro.

Analyze the role of the cartographic project as a methodology for implementing Design that values the territory. Subsequently, from the case implemented for the Municipality of Ílhavo, the project intends to plan a research model that can be replicated in different national, academic and community contexts.

Approach the discipline of drawing as a transversal tool for representation. Trace new meanings that simultaneously contribute and build dialogues about geographical, biological, political, cultural and conceptual dimensions of the territory we in habitat.

FURNITURE DESIGN AS A MODULAR AND FLEXIBLE FEATURE FOR NEW SCENARIOS OF COLLABORATIVE WORK



Figure 1 . Representative map of 3 types of spaces proposed for work scenarios.
Source: Rita Cruz

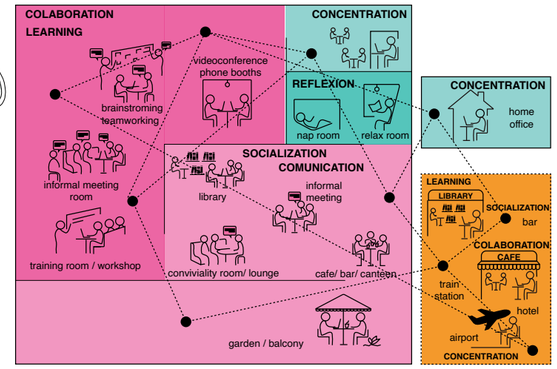


Figure 2 . Representative layout of a collaborative work scenario based on a hybrid work model.
Source: Rita Cruz

Rita Cruz
PhD Student
University of Aveiro
ritamccruz@ua.pt

Fátima Pombo
Supervisor
University of Aveiro
fpombo@ua.pt

Teresa Franqueira
Co-Supervisor
University of Aveiro
teresa.franqueira@ua.pt

This research intends to recognize furniture design as a modular and flexible feature, that contributes to the creation of atmospheres compatible with the current lifestyles and new forms of hybrid work. It is intended here to present the framework of the design process of the project which has the objective to create furniture systems to sustain sceneries of collaborative working.

In the last Meeting with Science and Technology 2021, the global framework of this research was presented, which has as a case study the Design Factory Aveiro and the realization of furniture prototypes in partnership with GUIALMI (Empresa de móveis metálicos S.A.), that strengthens the approach of scientific research with portuguese industry.

Keywords
Collaborative Workplaces
Furniture Design
Hybrid Work
Materials

The lifestyle changed and the evolution of mobile technology made it possible to introduce new nomadic ways of working. The future of work lies in a hybrid model between remote and on site work. Covid-19 accelerated the change to more hybrid and flexible work models, so going to the office will be a more rare and prized experience (Gillen, 2019). The workplace requires new working concepts that are more collaborative and versatile to improve and facilitate moments of interaction, sharing and socialization.

Whereas hybrid work models are more collaborative and flexible, 3 types of work scenarios are considered here: interaction/public, solitary/private and temporary/passage. The spaces of interaction are related to more collective activities of collaboration and socialization, the solitary spaces with singular activities of greater individual focus and concentration, and the temporary spaces with both types of activities. These 3 types of proposed spaces aim to create a scenery for a better perception of the activities and types of most frequent use associated with permanence in the space. It asks the need for intervention, in order to design modular and flexible furniture that supports the effective needs of each employee in the workplace.

Since the new ways of working will be more hybrid, focus on the idea of a team, joining the community and promoting collaboration and wellbeing, as a proposal, a flexible, modular and versatile furniture system is designed. It allows to easily create and quickly diverse configurations that meet different purposes in the workplace. In addition to the modularity of the furniture, the relevance of the materials and its choice is essential to ensure a proper level of acoustics, comfort and well-being, which are fundamental for the relationship and experience of users. The proposed solutions must also be in line with circular economy and sustainable production standards, not only through the choice of materials, but also in their profitability, such as the ease of disassembly and reduction in its size for packaging and transportation.

References:

Cruz, R.; Pombo, F. (on press, 2022). *Designing furniture for versatile spaces of collaborative work. Covid-19 accelerating the change.* In Daniel Raposo et al. (2022). 8th EIMAD - International Meeting of Research in Music, Art and Design. Springer: Series in Design and Innovation.

Cruz, R.; Franqueira, T.; Pombo, F. (2021). *Furniture as feature in coworking spaces. Spots in Porto city as case study.* In A. Garcia & R. Santos (eds). Res Mobilis. Revista internacional de investigación en mobiliario y objetos decorativos. Conexiones. III Congreso Iberoamericano de Historia del Mueble. Vol. 10, nº. 13-3, pp. 317-338. ISSN: 2255-2057 https://doi.org/10.17811/rm.10.13-3.2021.316-338

Cruz, R., Franqueira, T. & Pombo, F. (2019). *O design de mobiliário para cenários de trabalho colaborativo. O projeto do Design Factory Aveiro.* In F. Providência, J. Quental et al. (Eds). Conference Proceedings Book: UD18: invisible design - 7th Meeting on PhD Design Research. UA Editora - Universidade de Aveiro, pp. 337-346. ISBN 978-972-789-585-4 http://ud18.web.ua.pt/wp-content/uploads/2019/05/UD18_actas_VF.pdf

Cruz, R. & Pombo, F. (2018). *O impacto da 'Geração Intercalar' no Design de Mobiliário de Escritório em Portugal. A inovação das décadas de 60 e 70.* Res Mobilis: Revista internacional de investigación en mobiliario y objetos decorativos, Vol. 7, nº. 8, pp. 118-138, ISSN 2255-2057. https://doi.org/10.17811/rm.7.8.2018

Cruz, R., & Pombo, F. (2018). *Daciano da Costa: Protagonist of the Portuguese Furniture Design.* In Oriol Moret (Ed.) Conference Proceedings Book: ICDHS 10th+1 BARCELONA 2018: Back to the Future (The Future in the Past). Edicions de la Universitat de Barcelona, pp. 353-357. ISBN 978-84-9168-171-7. http://www.publicacions.ub.edu/release/08927_backToFuture.pdf

Gillen, N. (2019) *Future Office: Next Generation Workplace Design.* London: Riba Publishing.

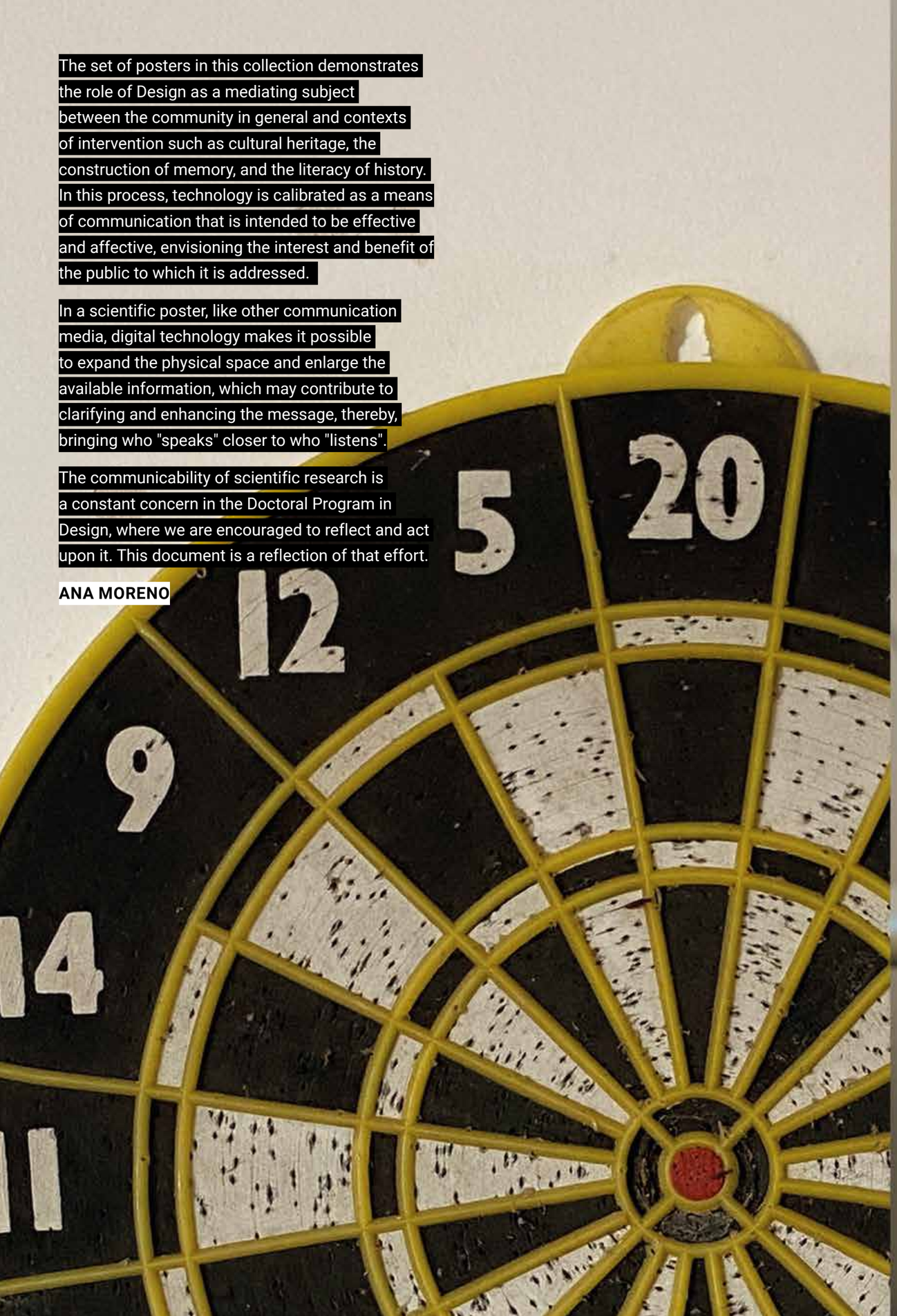
This work is financed by national funds through the FCT – Fundação para a Ciência e a Tecnologia, I.P., under the scope of the project SFRH/BD/146306/2019.

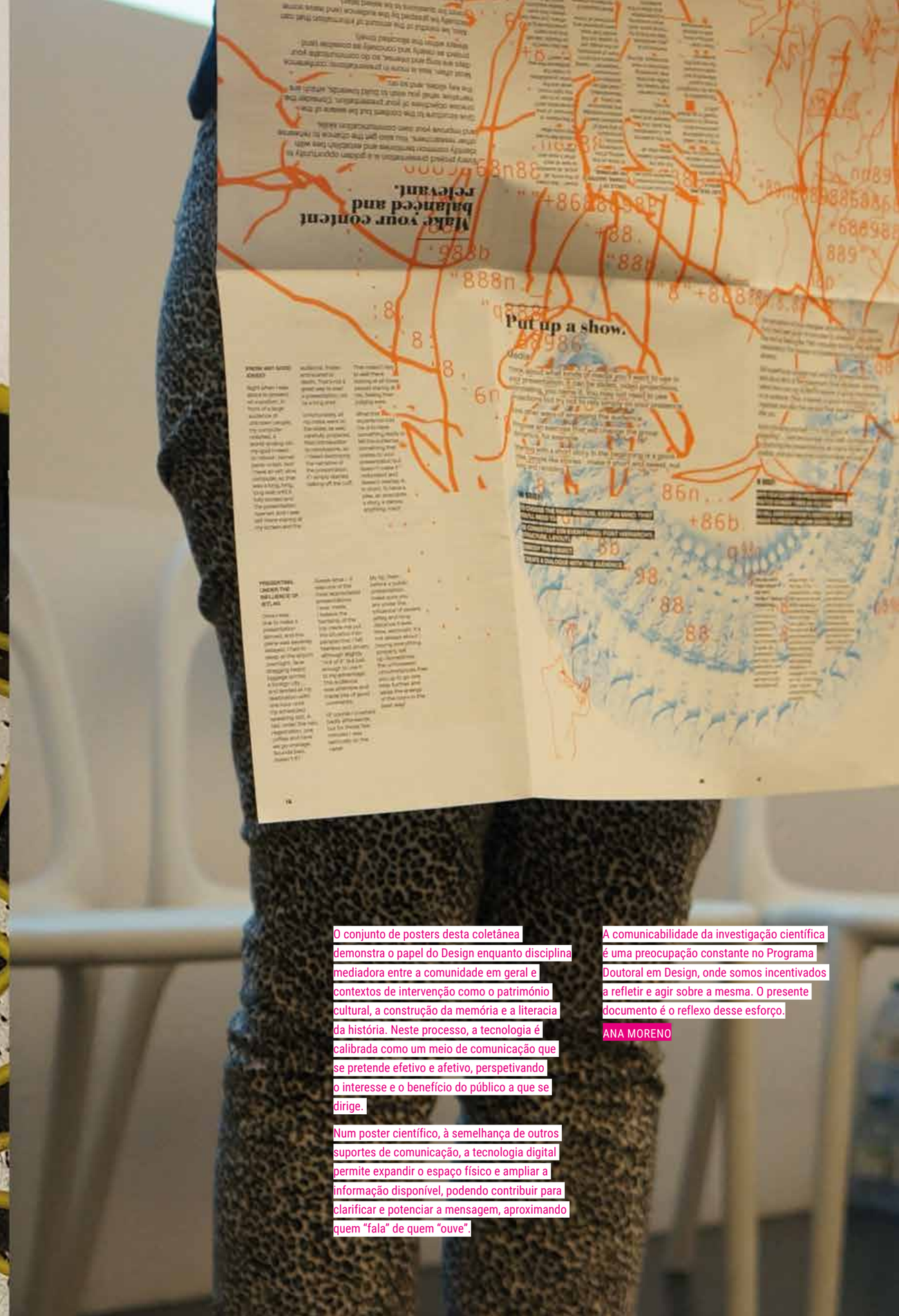
The set of posters in this collection demonstrates the role of Design as a mediating subject between the community in general and contexts of intervention such as cultural heritage, the construction of memory, and the literacy of history. In this process, technology is calibrated as a means of communication that is intended to be effective and affective, envisioning the interest and benefit of the public to which it is addressed.

In a scientific poster, like other communication media, digital technology makes it possible to expand the physical space and enlarge the available information, which may contribute to clarifying and enhancing the message, thereby, bringing who "speaks" closer to who "listens".

The communicability of scientific research is a constant concern in the Doctoral Program in Design, where we are encouraged to reflect and act upon it. This document is a reflection of that effort.

ANA MORENO





O conjunto de posters desta coletânea demonstra o papel do Design enquanto disciplina mediadora entre a comunidade em geral e contextos de intervenção como o património cultural, a construção da memória e a literacia da história. Neste processo, a tecnologia é calibrada como um meio de comunicação que se pretende efetivo e afetivo, perspetivando o interesse e o benefício do público a que se dirige.

Num poster científico, à semelhança de outros suportes de comunicação, a tecnologia digital permite expandir o espaço físico e ampliar a informação disponível, podendo contribuir para clarificar e potenciar a mensagem, aproximando quem “fala” de quem “ouve”.

A comunicabilidade da investigação científica é uma preocupação constante no Programa Doutoral em Design, onde somos incentivados a refletir e agir sobre a mesma. O presente documento é o reflexo desse esforço.

ANA MORENO

As a piece of graphic communication, the scientific poster goes through a series of steps including selection, organisation, and the representation of information for the investigation to reach out to its target audience. This process lies within the operational territory of information design. Here, the effectiveness of the communication and the presentation of the content is secured through a careful articulation of compositional elements such as colours, spaces, images, graphics, and typography.

In the posters presented in this publication, within the diverse approaches to their themes and compositions, it is possible to gauge various resources of graphic language, whether verbal, pictorial or schematic, in addition to the considerations made towards hierarchical and ergonomic aspects of reading. Infographics, for instance, represent a hybrid and multimodal visual system by making connections between texts, images, illustrations, diagrams, and maps, which enhances the understanding of information from a variety of perspectives, including procedural, quantitative, spatial, factual, chronological, and descriptive. In order to avoid ambiguities, some projects use schematic representations to explain methodological approaches and the synthesis of concepts and processes. As is with graphic summaries, the ease of gaining an overview of the investigation can also entail unexpected but positive impacts for the readers.

FÁBIO LUNA

Enquanto peça de comunicação gráfica, o pôster científico perpassa por um processo de seleção, organização e representação das informações de uma investigação à determinada audiência. Nesse percurso, o território do Design de Informação atua na eficiência comunicativa e apresentação adequada do conteúdo, que pode ser configurado de diversas formas e com articulação criteriosa dos elementos compositivos, entre eles: tipografias, cores, espaços, imagens e gráficos.

No conjunto dos pôsteres desta publicação, em sua diversidade de temas, abordagens e composições, percebe-se, além da preocupação com os aspectos hierárquicos e ergonômicos de leitura, o emprego de diversos recursos da linguagem gráfica, sejam eles verbais, pictóricos ou esquemáticos. A infografia representa bem esse sistema híbrido e multimodal ao conectar textos, imagens, ilustrações, diagramas e mapas, potencializando a compreensão de informação procedimental, quantitativa, espacial, factual, cronológica ou descritiva. De forma a evitar ambiguidades, alguns projetos deste doutoramento utilizaram representações esquemáticas para descrever percursos metodológicos, síntese de conceitos e de processos. Assim como em resumos gráficos, além de facilitar a visão geral da investigação, isso pode impactar e surpreender o leitor positivamente

FÁBIO LUNA

DESIGN PARA RESILIÊNCIA

Viabilização de cenários de auto-determinação, auto-valorização e auto-sustentação junto de práticas artesanais contemporâneas em Portugal

Adriana Patrícia Fernandes
adri.patricia.fernandes@gmail.com

Esta investigação promove processos colaborativos que aproximem designers e artesãos num cenário de partilha de conhecimentos para a criação de produtos e serviços sustentáveis.

CONTEXTO
Em Portugal existem atualmente 2921 Unidades Produtivas Artesanais no Registro Nacional do Artesanato (CEARTE, 2020), e poucas políticas públicas de incentivo, coordenadas principalmente pelo CEARTE e pelo IEFP através do Programa de Promoção das Artes e Ofícios (Cascais 2014).

PROBLEMA
O tema da aproximação entre design e artesanato é recorrente, entretanto, a maioria das ações resulta em experiências efémeras, que acabam por não revelarem muita eficácia na ressignificação das técnicas envolvidas ou dos territórios que as acolhem, como descrevem vários autores (Albino 2017, 2013, Borges 2012).

Objetivos

— Melhorar a competitividade do artesanato contemporâneo português;

— Contribuir para a melhoria dos processos de desenvolvimento de produtos e novas oportunidades de mercado;

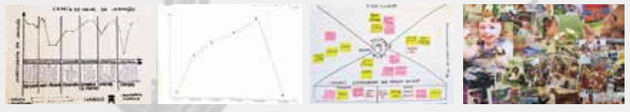
— Favorecer melhorias sistémicas nos processos de conceção e fabrico do artesanato, de gestão da marca e marketing;

— Incentivar a formação de redes e parcerias, através de processos de colaboração mútua, com benefícios para designers e artesãos;

— Potenciar a criatividade, a qualidade e a imagem do artesanato contemporâneo português;

— Construir de forma colaborativa um novo olhar sobre a prática artesanal, sob a lente do design e da inovação.





foco na realização de atividades colaborativas • visão emancipadora • processo não linear e totalmente centrado nos utilizadores • experimentações, análise de feedbacks e melhorias iterativas • métodos de design thinking • abordagem estratégica do design • metodologia double diamond



SCAN ME

junho 2021

Orientadora_ Cláudia Albino, DECA - Universidade de Aveiro
Co-orientador_ Júlio Dolbeth, FBAUP - Universidade do Porto

Agradecimentos
Projeto realizado no âmbito do Programa de Doutoramento em Design da FBAUP (Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto) e da Universidade de Aveiro, acolhido pelo ID + (Instituto de Investigação em Design, Media e Cultura), com apoio da UPTEC (Parque de Ciência e Tecnologia da Universidade do Porto) e do CEARTE (Centro de formação profissional para o artesanato e património. Investigação realizada com apoio financeiro da Fundação para a Ciência e a Tecnologia (FCT), ref. DFA/B-DA/4843/2020.

U.PORTO · universidade de aveiro · UPTEC SCIENCE AND TECHNOLOGY PARK OF UNIVERSITY OF PORTO · ID+ INSTITUTO DE INVESTIGAÇÃO EM DESIGN, MEDIA E CULTURA · FCT Fundação para a Ciência e a Tecnologia · CEARTE Centro de Formação Profissional para o Artesanato e Património

ADRIANA PATRÍCIA FERNANDES
Cláudia Albino / Júlio Dolbeth • 2021

Aleksandra Kosztyła

“os LUSÍADAS”
- AUGMENTED EXPERIENCE

VELHO *do* RESTELO *as a prism for*
CONTEMPORARY READING
of the PORTUGUESE EPIC NOVEL.

Contextualization

This poster presents a part of the thesis about exploring ***how to enrich the presentation of masterpieces of bygone eras by introducing new technology and modern design strategies like experience design, and this way transfer their timeless values, ideas and priceless beauty into involving experiences for generations of today and tomorrow***.

The approach presented here concerns ***contextualizing*** the portrayal of the historical events described in the book with the help of new technology, which, at the same time, works as a trigger for interest of young society.

As a starting point we take ***Velho do Restelo***, a character from a Portuguese epic novel “Os Lusíadas” by Luís Vaz de Camões, who has an opposite view of the glorified XV century expedition for discovery of India. During the years he has been associated in the Portuguese culture with pessimism and fear, but in the light of today’s decolonization movements his figure takes on a different dimension.

Today many times history is being questioned, and, as a response, many statues are being taken down. In this project we propose, instead, to respond to them with the new technology, and ***by the use of AR add another layer of reality*** – introduce a new digital statue, that shows another perspective, another narrative to the historical events, this way revealing the fuller picture.

Objectives

Develop an AR device that places a virtual monument of the Velho do Restelo in contraposition to the Padrão dos Descobrimentos in Lisbon.

Adopt design strategies, like experience, seductive, emotion design, branding and marketing approaches, destined to offer to users meanings and values rather than mere product, handed in an aesthetic form

+

together with new technology

=

create a representation that:

- shows described events in the contemporary light
- positions the book as still relevant today, as a literary heritage with timeless values and full of richness to be explored
- makes people look deeper into its meaning
- presents it in a way that would seem exciting
- is immersive and encourages people to reach out for the original book





CULTURAL HERITAGE
“Os Lusíadas”

DESIGN
Experience Design

TECHNOLOGY
Augmented Reality

aleksandra_kosztyla@wp.pl

PhD Design, Faculdade de Belas Artes, Universidade do Porto
Supervisor: Prof. Dr. Heitor Alvelos, Universidade do Porto
Co-supervisor: Prof. Dr. Pedro Cardoso, Universidade de Aveiro

Project financed by Fundação para a Ciência e Tecnologia 2020.09979.BD

JUNE 2021

Image, first row from L to R: 1.Fragment of Padrão dos Descobrimentos, Lisbon. Photo by Annie Spratt on Unsplash. 2.Detail of “Heraclitus”, Johannes Moreelse, 1630. Central Museum Utrecht. 3.“Melting Memories: Augmented Dali Sculptures” by Rafik Anadol, from vimeo.com/204369152
Second row from L to R: 1.Cover of the first edition of “Os Lusíadas” from 1572. Biblioteca Nacional Digital. 2.Nathan Shedroff’s Meaningful experiences chart from the Big D Design conference in Dallas (May 2000). 3. British Museum Augmented Reality learning device, from ofomal.blogspot.com.

ALEKSANDRA KOSZTYLA
Heitor Alvelos / Pedro Cardoso • 2021

Manual de identidade: hegemonia e dinâmicas de apropriação da marca “Porto.”

Ana Miriam Rebelo | ana.miriam.rebelo@gmail.com
PhDDesign, Faculdade de Belas-Artes, Universidade do Porto
Orientação: Heitor Alvelos (FBAUP), Álvaro Domingues (FAUP)

As marcas territoriais procuram projetar versões idealizadas das identidades dos lugares que representam, apresentadas como unificadoras e consensuais. No entanto as cidades são constituídas por realidades e visões diversas e frequentemente antagónicas. Tomando a marca “Porto.” como caso de estudo, propomos um contraponto a uma narrativa que se tornou dominante, através do mapeamento não exaustivo de tipologias de apropriação da identidade gráfica da marca. Este exercício permite o reconhecimento de dinâmicas locais em torno da marca, revelando a coexistência de diferentes perspectivas sobre o modelo de cidade que representa. A partir desta identificação propõe-se uma reflexão sobre as funções, que de forma deliberada ou contingente, são desempenhadas pelo design de marcas territoriais, quando apropriado por diferentes agentes.

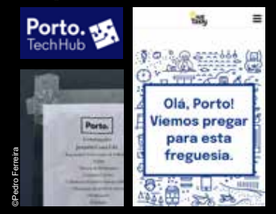
Contaminações



©Providência Design; Beatriz Correia; 3BKE; Anna Kulachek

A nível nacional e internacional, verificam-se evidentes semelhanças entre as imagens gráficas de diferentes marcas, em particular de marcas associadas a territórios, o que parece configurar uma tendência global para a homogeneização das linguagens gráficas em detrimento da valorização de estéticas locais. A recorrência desta fórmula revela uma contradição entre o propósito de diferenciar e destacar os lugares num mercado altamente competitivo e a homogeneização das linguagens utilizadas.

Capitalizações



©Pedro Ferreira

Apropriações em que diversas entidades que operam na cidade, tiram partido da associação visual com a marca, para ganharem visibilidade e beneficiarem da sua popularidade. Estes mimetismos acontecem com a aprovação dos promotores da marca, assim como de forma inteiramente informal.



©Eduardo Aires/ White Studio

Apropriação política



©Arquivo Ephémera

Em 2017, a campanha para a re-eleição de Rui Moreira adota um estilo de tipografia semelhante ao da identidade gráfica da cidade. O atual Presidente da Câmara, promotor da marca em 2014, apropria-se da sua tipografia para promoção pessoal, beneficiando da associação do seu executivo e da sua figura pública com a identidade visual da cidade.

Subversões



© Ana Miriam, Luís Camanho, Pedro Ferreira, 3 Pontinhos, Inês Barbosa

A marca “Porto.” tem sido apropriada de forma subversiva por cidadãos anónimos que a utilizam como ferramenta crítica. O caso “Morto.” teve particular visibilidade, suscitando um intenso debate nos media sobre o modelo de desenvolvimento levado a cabo pelo atual executivo e sobre a própria legitimidade da marca para representar a cidade.

A autora agradece a colaboração de 3 Pontinhos, Cristiana Vale Pires, Luís Camanho, Inês Barbosa, Pedro Ferreira e Pedro Figueiredo na pesquisa e cedência de imagens.

Método para a resolução de problemas pedagógicos : um algoritmo adaptado ao ensino do Design .

Esta investigação propõe a criação de um método para resolução de problemas no contexto do ensino do Design. O método constitui-se de etapas que utilizam o algoritmo para o planeamento, execução e avaliação das disciplinas. O algoritmo apresenta 15 princípios que foram adaptados da TRIZ (Teoria de Resolução de Problemas Inventivos), para o contexto do ensino. Este método tem como objetivo atuar como heurísticas para professores que desejam melhorar suas técnicas pedagógicas. Fornece previsibilidade, repetição, confiabilidade e agilidade na solução de problemas.

Metodologia para construção do método e criação do algoritmo

1ª etapa	2ª etapa	3ª etapa	4ª etapa
Ensino do Design em Portugal	Grades Curriculares	Docentes	TRIZ
• Influências; • Contextos sócio-político; • Evolução.	• Enfoque dos cursos; • Vocação; • Resultados.	• Narrativa Biográfica; • Formação; • Experiência; • Didática.	• Análise do método Triz; • Síntese dos 40 PI (tradução, juízo de valor); • Formulação dos 15 princípios.
• U.Porto : Fbaup • U.A: Deca • IPCA: E. Sup. de Design	Perfil das Instituições.	Perfil dos Professores	Testes e implementação

Tabela1: Etapas da investigação. Fonte: autor

Proposta do Método

1. Estabelecer o Resultado Final Ideal (RFI) da disciplina.
2. Determinar o recursos necessários.
3. Aplicar o Algoritmo (1 ou mais princípios)
4. Executar as ações planeadas.
5. Avaliar a execução e se necessário, volte ao item 3.

Etapas de aplicação do método:

❖ **Planeamento**: preparação da disciplina; conteúdo, bibliografia, atividades e avaliações.

❖ **Execução**: executar o que foi planeado; identificando e avaliando o progresso dos estudantes em relação ao RFI.

❖ **Avaliação**: avaliar os estudantes e os resultados finais.

Planeamento



Sugestões:

✓ Preparar o ambiente de ensino;

✓Utilizar o ambiente para estimular a aprendizagem;

✓Considerar o ambiente externo como fator de influência na aprendizagem;

Figura 1: Aplicação do algoritmo na fase de planeamento da disciplina. Fonte: autor

Execução



Sugestões:

✓Separar a disciplina por categorias, grupos, subgrupos;

✓Dividir o conteúdo por grau de importância; os trabalhos e as avaliações.

Figura 2: Aplicação do algoritmo na fase de execução da disciplina. Fonte: autor

Avaliação



Sugestões:

✓Fornecer argumentos para melhorar os processos;

✓Usar uma avaliação abrangente – diagnóstica e formativa;

✓Criar uma rotina de avaliação.

Figura 3: Aplicação do algoritmo na fase de avaliação da disciplina. Fonte: autor

E-mail: andre.casteiao@ufca.edu.br
André Luiz Casteião
Orientadora: Susana Barreto

ANDRÉ LUIZ CASTEIÃO
Susana Barreto • 2021



Figura 1. Experiência de uso

A EXPERIÊNCIA DO NOVO: SOBRE A RELAÇÃO DAS PESSOAS COM OS ARTEFATOS

Cristiane Schifelbein de Menezes
Doutoranda
Universidade de Aveiro
cristianemenezes@ua.pt

Prof. Doutor Vasco Branco
Orientador
Universidade de Aveiro
vasco.branco@ua.pt

Prof. Doutor Nuno Dias
Coorientador
Universidade de Aveiro
ndias@ua.pt

Keywords
taxonomia do novo
significados do novo
design para a experiência
inovação de significado
séniores ativos 65+

Ao longo da nossa vida nos deparamos com muitas experiências relacionadas ao novo, mediadas pelos artefatos com os quais convivemos, não só aqueles que usamos de facto, como também, os que estão no nosso entorno e que fazem parte do complexo mundo que vivemos. O presente estudo busca compreender as questões fenomenológicas do novo, classificar os variados significados que o novo pode ter sob o ponto de vista do design, construir uma taxonomia do novo que possa dar suporte aos projetos em design e perspectivar a inovação em design.

Com o foco sobre as experiências de uso do novo, pretende-se observar não só a relação de uso efetivo, mas também os sentimentos e as sensações que, o facto do objeto ser percebido como novo, contribuem para a vida das pessoas e para o seu bem-estar, premissa tão aspirada pelo design.

As diferentes percepções sobre o novo e os seus significados apontaram para a possibilidade de concretizar uma categorização dos diferentes tipos de novo. Como corolário, avança-se igualmente com a hipótese de que essa taxonomia pode-se constituir como uma base heurística importante para o ensino e a prática do design.

Esta taxonomia do novo somada a um quadro teórico permitirá originar um contributo para a criação de um conjunto de orientações que possam ser úteis para o desenvolvimento de projetos em design, sobretudo no seu núcleo central de mediação cultural traduzido no desenho de novos artefatos.

Busca-se responder à questão: Como projetar o novo para quem experimentou muitos novos ao longo da sua vida?

O desafio do design neste contexto é da ordem de conhecer a geração dos séniores ativos 65+, observar os seus comportamentos e as suas necessidades e perceber as suas demandas específicas. É uma geração ainda não caracterizada e pouco cuidada pelo design, há uma lacuna entre a geração dos adultos e a dos muito idosos. Os «idosos jovens», segundo a classificação de Papalia, Olds & Feldman (2006), são as pessoas que têm entre 65 e 74 anos, público definido por este estudo.

Surge assim, como resultado parcial desta investigação, uma primeira taxonomia com cinco categorias relacionadas até o presente, nomeadamente: «novo em folha»; «novo atual»; «novo para mim»; «novo que parece novo» e «novo com tradição».

Para tanto, pretende-se provar que as percepções do design suscitam diferentes conceitos do novo e expectativas de experiências holísticas significantes que envolvem forma e uso.

Acknowledgements
Este trabalho é financiado por fundos nacionais através da FCT - Fundação para a Ciência e a Tecnologia, I.P., no âmbito do projeto UIDB/04057/2020.

Este trabalho é financiado por fundos nacionais através da FCT - Fundação para a Ciência e a Tecnologia, I.P., no âmbito da bolsa PD/BD/150542/2019.

Verganti, R. (2012). Design-driven innovation. Mudar as regras da competição: a inovação radical do significado de produtos. São Paulo: Canal Certo.

Norman, D. A. (2008). Design emocional: Por que adoramos (ou detestamos) os objetos de dia a dia. Rio de Janeiro: Rocco.

Papalia, E., Olds, W., & Feldman, R. D. (2006). Desenvolvimento humano. Porto Alegre: Artmed.

Csikszentmihalyi, M. (2002). Fluir: A psicologia da experiência óptima. Medidas para melhorar a qualidade de vida. Lisboa: Relógio D'Água.

Manzini, Ezio. (1993). A matéria da invenção. Lisboa: Centro Português de Design.

Procurando um Ecossistema Cultural: Resultados preliminares

Diego Mergener
ID+ / Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto
diego.phoenix@hotmail.com

Pedro Cardoso
Universidade de Aveiro / DigiMedia
pedrocardoso@ua.pt

Bruno Giesteira
INESC TEC / Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto
bgiesteira@fba.up.pt

Baseada em aplicações de testes em três workshops promovidos com os parceiros do projeto, o trabalho teve por objetivo a construção do Triângulo Biocultural derivado dos conceitos teóricos de Misha Titiev (1992). Desenvolver projetos de design utilizando metodologias participativas se mostra ser um caminho promissor para o desenvolvimento de um projeto doutoral assertivo. Neste caso, o objetivo geral do projeto é propiciar através dos jogos formas de inclusão social e o relacionamento empático entre as pessoas com dissemelhanças culturais na Universidade do Porto, percebendo as relações existentes nas três frentes de trabalho que o projeto aborda: os *jogos*, a *inclusividade* e a *cultura*.



Figura 2: Dimensões Culturais e suas relações com base em Titiev (1992).



Figura 1: Triângulo Biocultural de Titiev (1992).

A Dimensão Social refere-se ao contato do homem com o homem, a sua relação com outras pessoas, sua afetividade e sentimentos. Corresponde às relações sociais e políticas que ele possui. A Dimensão Física refere-se à relação do homem com o seu meio físico, seu ambiente e suas regras, sendo ele empresarial, de lazer ou educativo, é a inclusão social do homem no ambiente. A Dimensão Metafísica é a sua relação com a imaginação de todo o grupo como ritos, mitos ou religião, dirigindo-se a assuntos psíquicos do ser humano.

Ecossistema Cultural completo criado a partir dos temas s ugeridos pelos parceiros do projeto durante os workshops realizados cujo objetivo era criar o Triângulo Cultural com base nas Dimensões Culturais apresentadas na Figura 2. Entre os parceiros do projeto que participaram dos workshops temos o NAI (Núcleo de Apoio a Inclusão) da Universidade do Porto, contribuindo com suas experiências, o ANILUPA (Centro Lúdico da Imagem Animada) e temos ainda a empresa Mind Revolution contribuindo também com suas experiências e seus projetos sociais. Este Ecossistema Cultural permite identificar possíveis relações existentes entre os temas e as Dimensões Culturais, permitindo uma maior clareza no entendimento de sua ligação e influência em cada uma das Dimensões.

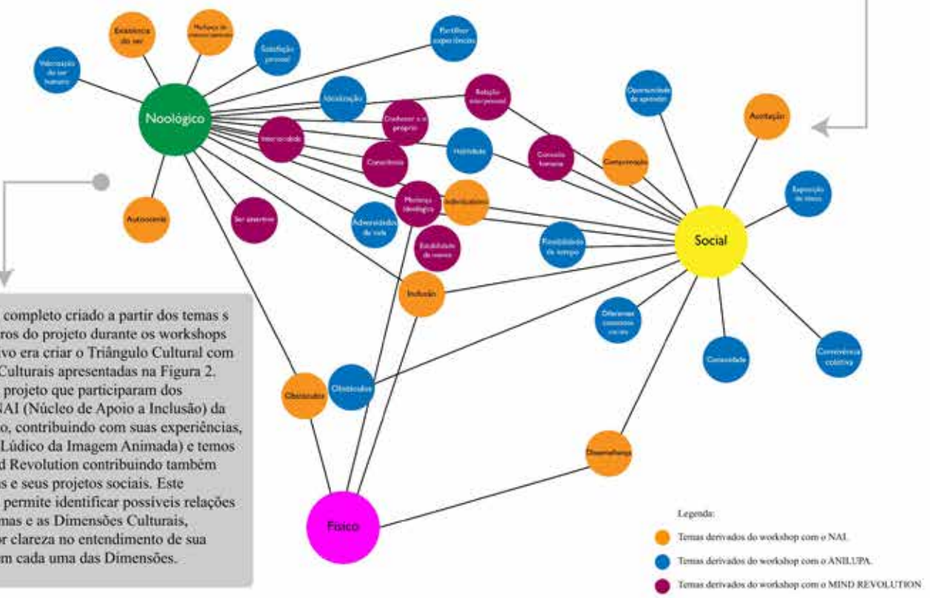


Figura 3: Resultado final da análise temática elaborada.

Projeto Financiado pela Fundação para a Ciência e a Tecnologia (FCT) desde novembro de 2020 com Referência da bolsa: 2020.04700.BD.

Conscious Design

European Oak
recycled material



HDWM Chair

“Have Dinner With Me”

The project is a fine modern version of the old steambending Viennese chair combined with Bauhaus influences.

The contrast between the tight expression of “New Nordic” of our time blended with the romantic simplicity of bended round sticks creates an interesting hybrid.

The chair evokes something familiar in us and at the same time it provokes very dry and formal attitude. It is harmonic and functional as well as minimalistic.

Black Pepper, Model 2021
gaelle.pillault@ua.pt

This work is financed by national funds through the FCT – Fundação para a Ciência e a Tecnologia, I.P., under the scope of the project UIDB/04057/2020.

FCT Fundação para a Ciência e a Tecnologia

universidade de aveiro

GAELLE PILLAULT
Fátima Pombo • 2021



(r)evolution of the design culture in the Portuguese footwear industry:

Toolkit as an interface for diagnosis, prescription, verification and validation

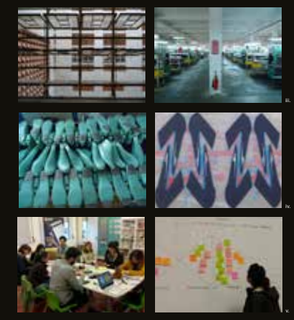


In the industrial context of footwear in Portugal, an empirical observation indicates that several of these companies tend to operate in a traditionalist and outdated way from a managerial and visionary point of view. It's argued that this operating mode tends to damage its development, success and productivity rates.

How can the design culture be an innovation tool capable of contributing to the overcoming of outdated management modes in the Portuguese footwear industry?

This investigation aims to demonstrate the co-creation process of a toolkit, as an interface for diagnosis, prescription, verification and validation of this tool in organizations. This tool emancipates companies so they can evolve the design culture, contributing to a multidisciplinary business management as a vehicle for innovative processes, products and/or organizations.

Research through design, in partnership with a multidisciplinary team, applied in the footwear sector, promoting the sharing of knowledge between industry and academia.



Figures
i. *detail of a collage process;* ii. *phases planning;*
iii. *where to do;* iv. *what to do;* v. *how to do.*

Outcomes
Practical result of an artifact, toolkit/product/service, physical or digital, validated by the co-creation work;
+
Diagrams, texts and visual/audiovisual elements explaining the evolution of design culture in partner companies, through the replicability of the toolkit;
+
Publication of the study in a manual/catalog/book/ website demonstrating good practices resulting from this investigation.

Images by the author

Acknowledgements
Research funded by Foundation for Science and Technology (FCT) - Grant: 2020.08088.BD;
ID+ Research Institute for Design, Media and Culture;
Prof. Heitor Alvelos (PhD in Design Director, Faculty of Fine Arts of the University of Porto).

Author
Hugo Palmares (PhD in Design, Faculty of Fine Arts of the University of Porto)
hpalmares@ipca.pt

Supervisors
Prof. Miguel Terroso (School of Design, IPCA);
Prof. Emília Costa (Faculty of Fine Arts of the University of Porto).

ID+ RESEARCH INSTITUTE FOR DESIGN, MEDIA AND CULTURE
PORTUGAL





Figure 1. Self-mailer packaging made from a single layer of micro-corrugated cardboard, printed, cut out and folded in on itself in order to physically protect the glass bottles containing the essence drops.



Lígia Afreixo
PhD Student
Aveiro University
ligia.afreixo@ua.pt
ID+

Francisco Providência
Associate Professor
Aveiro University
fprovidencia@ua.pt
ID+

Sílvia M. Rocha
Associate Professor
Aveiro University
smrocha@ua.pt
LAQV-REQUIMTE

DESIGN PACKAGING TOP COVID

The olfactory kit TOP COVID, for olfactory stimulation and training of patients with olfactory dysfunction, namely by covid sars-19 infection, scientifically led by Chemistry Department, and the research unit LAQV-REQUIMTE (PhD Sílvia Rocha) and is being implemented in the Otorhinolaryngology service of Baixo Vouga Hospital Centre (Dr. Luísa Azevedo). The project had the design contribution by the researcher Lígia Afreixo, PhD student, under the scientific guidance of PhD Francisco Providência (ID+).

Keywords
Design, Food Design, Covid-19, Packaging, Anosmia.

The limited edition of 100 copies and the expectation of its sustainability implied the use of micro-corrugated cardboard (100% recyclable), printed in four-colour inkjet and CNC cutting/scalpel creasing, self enveloping, in a solution without fittings, protecting the 5 samples packed in glass that encloses, protected from light and shock, which was required to ensure easy opening and resistant to prolonged use through magnetic closure. The packaging also exploits its sides as a visual communication support, avoiding the need for other complementary information vehicles.

This exercise, which is part of the wider investigation of food design, is an example of interdisciplinary design with chemistry and the health sciences, centred on creative and cultural mediation, which the design proposed to develop packaging that integrated the shape, the brand and the name.

As Francisco Providência states, this type of project could contribute to the affirmation of design based at Communication and Art Department, together with large Research & Development projects based at other scientific research units at Aveiro University.

*The industrial production of this packaging was sponsored by Sogrape Vinhos, SA.

Acknowledgements

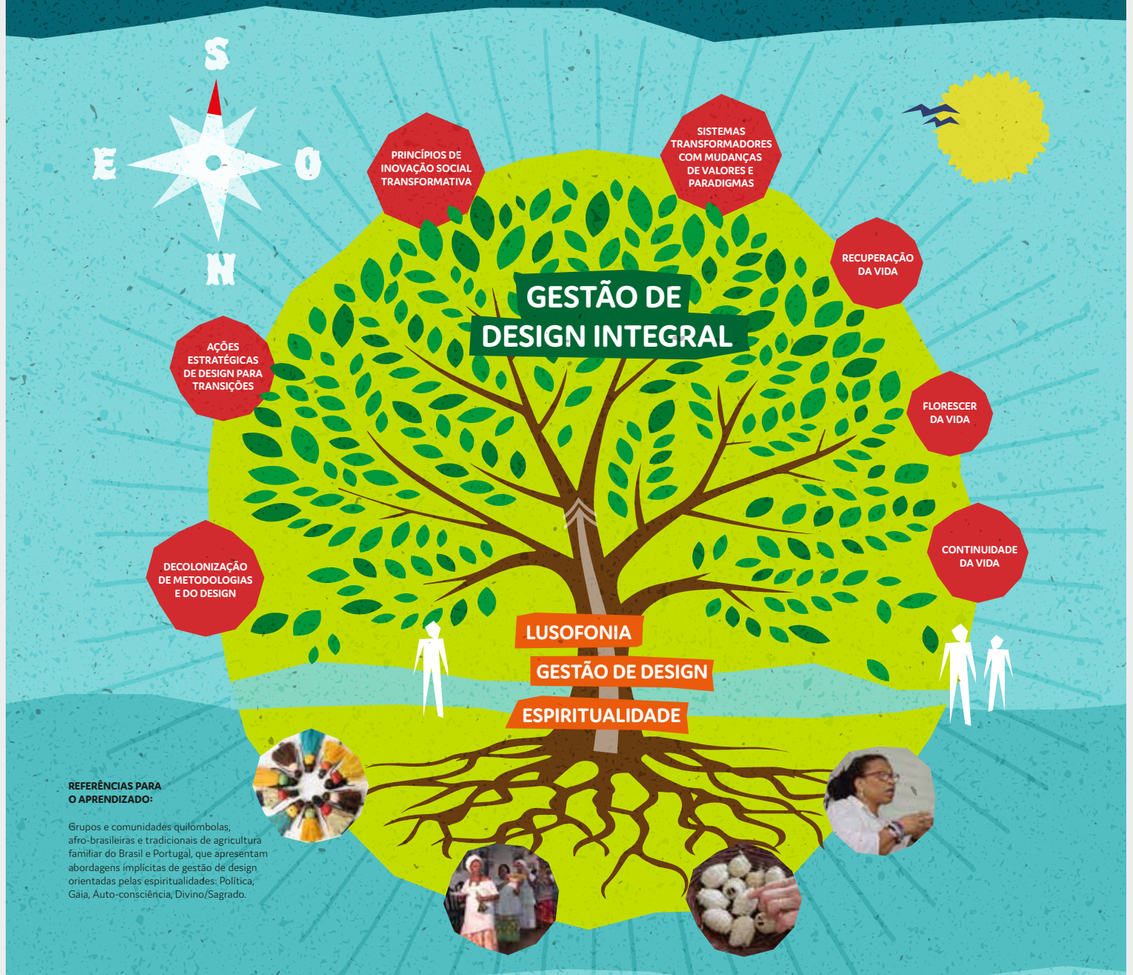
This work is financed by national funds through the FCT – Fundação para a Ciência e a Tecnologia, I.P., under the scope of the project UIDB/05037/2020.

GESTÃO DE DESIGN INTEGRAL

contributos para um olhar ontólogico para a vida

Luciana Lopes de Resende PhD em Design
Faculdade de Belas Artes / Universidade do Porto
lopeslbh@gmail.com

Teresa Franqueira DeCA / ID+ / Universidade de Aveiro
Heitor Alvelos FBAUP / ID+ / Universidade do Porto
Cristina Parente FLUP / IS / Universidade do Porto



REFERÊNCIAS PARA O APRENDIZADO:

Grupos e comunidades quilombolas, afro-brasileiras e tradicionais de agricultura familiar do Brasil e Portugal, que apresentam abordagens implícitas de gestão de design orientadas pelas espiritualidades: Política, Gaia, Auto-consciência, Divino/Sagrado.

OBJETIVO

A presente investigação visa ultrapassar a lacuna teórica existente na articulação entre gestão do design, lusofonia e espiritualidade.

Propõe-se em contribuir para que o conhecimento de gestão de design seja reformulado para uma visão integral, i.e, multidimensional, englobando a espiritualidade aos aspectos colaborativos, coletivos, sociais, de design, de gestão e de empatia.

Planeja-se produzir e implementar uma abordagem de gestão de design integral com referencial lusófono, acessível e aplicável em ambientes acadêmico, empresarial, governamental, não-governamental e com a sociedade civil, nacionalmente e internacionalmente.

METODOLOGIA

Através do trabalho etnográfico com grupos e comunidades lusófonos: quilombolas, afro-brasileiras e tradicionais de agricultura familiar do Brasil e Portugal, Estes apresentam abordagens implícitas de gestão de design orientada pela espiritualidade.

RESULTADOS ESPERADOS

Desenvolvimento e implementação de uma abordagem de gestão de design integral que incentiva pensar o design como meio, facilitador de sistemas transformadores, que apresentam mudanças de valores e paradigmas para recuperação, florescer e continuidade da vida.

PALAVRAS-CHAVE: Gestão de Design integral; Design e Espiritualidade; Lusofonia; Decolonização do Design e de Metodologias; Design para Transições; Design para Inovação Social Transformativa.

Imagens da esquerda para direita: **1.** Bonequinhas de fibra de carnaúba que representam as mulheres que fazem e fizeram a história da Comunidade Quilombola Conceição das Crioulas, Salgueiro, Pernambuco, Brasil. Crédito de imagem: Associação Quilombola Conceição das Crioulas. **2.** Mulheres do Terreiro Ile Omojuaro. Rio de Janeiro, Brasil. Crédito da imagem: Ile Omojuaro. **3.** Novelos de linho dentro de cesta com a mão esquerda da artesã Senhora Cabocla. Associação das Mulheres Agricultoras de Castelões, Castelo Viseu, Portugal. Crédito da imagem: Luciana Lopes e Cristiane Menezes. **4.** Lúcia Xavier, coordenadora da ONG Criola, ativista dos direitos humanos em participação política pela defesa dos direitos das mulheres negras, combate ao racismo, sexismo, lesbofobia e transfobia. Rio de Janeiro, Brasil. Crédito da imagem: ONG Criola.

Agradecimentos: Este projeto é realizado no âmbito do Programa de Doutoramento em Design da Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto em associação com a Universidade de Aveiro, o ID+ Instituto de Investigação em Design, Media e Cultura, o UPTEC - Parque de Ciência e Tecnologia da Universidade do Porto. Executado em colaboração com a AMAC - Associação das Mulheres Agricultoras de Castelões (Castelões, Tondela, Viseu, Portugal), a AQCC - Associação Quilombola Conceição das Crioulas (Salgueiro, Pernambuco, Brasil), o Terreiro Ile Omojuaro e a ONG Criola (Rio de Janeiro, Brasil). Financiado pela Fundação para a Ciência e a Tecnologia – FCT. Referência da bolsa: 2020.05058.BD.

LUCIANA LOPES DE RESENDE
Teresa Franqueira / Heitor Alvelos / Cristina Parente • 2021

designing empathy

ferramentas para uma pedagogia da diversidade intercultural estudantil nas residências universitárias portuguesas.

Marcela Rosa Brasil PhD em Design da FBAUP, Universidade do Porto
marcela.cavalcantir@gmail.com

Orientação:
Prof. Dra. Teresa Franqueira DeCa Universidade de Aveiro
Prof. Dra. Susana Barreto FBAUP Universidade do Porto



Problema:

A existência de segregação cultural entre estudantes portugueses e internacionais dentro das residências universitárias, assim como o baixo sentimento de pertencimento destes estudantes nestes espaços são problemas complexos que foram agravados durante a atual crise pandémica e evidenciam uma pertinência acrescida em promover a empatia em meio a uma atmosfera de distanciamento e medo do outro. Estas questões representam uma extensão do ambiente universitário e refletem a necessidade de uma maior amplitude de acolhimento, que considere os aspectos socioculturais necessários de atenção nestes micro-universos e promova a empatia entre os residentes e entre a instituição e os estudantes.



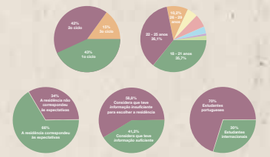
Enquadramento da investigação.

Objetivos:

- Contribuir para um contexto intercultural saudável e operante nas residências universitárias portuguesas;
- Fomentar um acolhimento integral, não apenas infra-estrutural, nas residências universitárias, promovendo o bem-estar dos estudantes, uma maior socialização e, consequentemente, viabilizando um maior aproveitamento académico;
- Reconhecer as residências universitárias como agentes de pedagogia intercultural, quer no seu interior, quer para o exterior;
- Mapear as infra-estruturas de comunicação necessárias para uma plena integração das residências universitárias ao meio sociocultural em que se inserem.

Contexto:

Em um tempo presente de consciência acrescida relativamente à legitimidade da diversidade cultural este projeto defende que um dos principais pólos para a pedagogia desta diversidade encontra-se já plenamente funcional, necessitando apenas de legitimação, reconhecimento e projecção: as Residências Universitárias.



Perfil dos estudantes.

(Dados retirados de inquérito realizado pela pesquisadora entre 08 de Fevereiro e 18 de Março de 2021 com 255 residentes e ex-residentes das residências universitárias da Universidade do Porto).

Considera, também, o aumento exponencial de estudantes internacionais em Portugal e a multiculturalidade acarretada, propondo-se a promover o acolhimento, empatia e sentimento de pertencimento nos estudantes, colaborando para uma pedagogia intercultural de valorização da diversidade estudantil nas residências universitárias portuguesas.

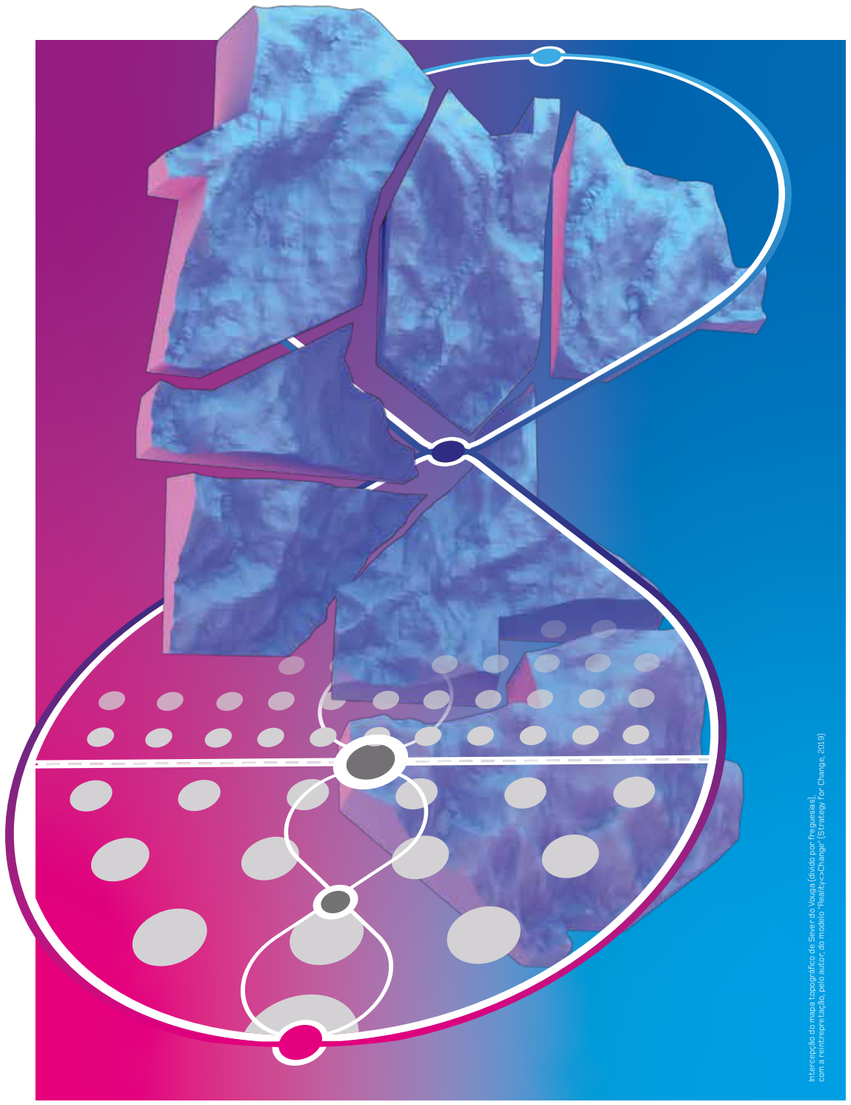
Método:

Teórico-prático. Apresenta estudo multidisciplinar baseado no design e ciências sociais e aplicado em uma investigação etnográfica com estudo de caso com estudantes residentes nas onze Residências da Universidade do Porto, acrescidos por um estudo comparativo com outras Residências Universitárias e culturas universitárias europeias.



Procedimento de investigação.

Reconhecimentos: ID + (Instituto de Investigação em Design, Media e Cultura); UPTEC (Parque de Ciência e Tecnologia da Universidade do Porto); SASUP (Serviços de Ação Social da Universidade do Porto); Prof. Heitor Alvelos (Diretor do Programa de Doutoramento em Design da FBAUP).



O acto criativo como ferramenta contra a desertificação populacional:

para uma dinâmica viável entre criadores e empreendedores locais em ambientes rurais.

A desertificação populacional do interior Português é uma realidade expressa em números gradativamente alarmantes. Desde 1991, Sever do Vouga tem vindo a ser um dos Concelhos mais afetados por este fenómeno.

Desde 2013, o projecto Maneiras de Sever (MdS) tem permitido auscultar e observar este Concelho, através de iniciativas de co-criação entre jovens e seus familiares, promovendo vertentes artísticas e criativas num Concelho, que é maioritariamente orientado para o setor industrial e de serviços.

Esta investigação doutoral prossegue o trabalho iniciado no MdS, evoluindo para a concepção de uma estratégia que gere sinergias entre os atores locais. Pretende-se recorrer a metodologias de Design para a Inovação Social que capitalizem as múltiplas narrativas inter-pessoais.

Objetiva-se dinamizar criativamente a comunidade Severense, capitalizando mais-valias e ambicionando superar problemas de acessibilidade e desenvolvimento cultural, derivados da sua situação enquanto território de baixa densidade.

Que estratégias e ferramentas de Design podem viabilizar dinâmicas sustentáveis entre cultura, património e empreendedorismo em ambientes rurais em processo de desertificação populacional?

Pedro Fragoso Lopes
pedrofragosolopes@gmail.com

Supervisor: **Prof. Dr. Gonçalo Gomes**
Co-supervisor: **Prof. Dr. Jorge Pereira**
Co-supervisor: **Prof. Dr. Pedro Amado**

PEDRO FRAGOSO LOPES
Gonçalo Gomes / Jorge Pereira / Pedro Amado • 2021



Jason Schneider
Segmented disc, 2017

Raquel Gomes
Investigadora
Universidade de Aveiro
raquelbgomes@ua.pt

Cláudia Albino
Orientadora
Universidade de Aveiro
c.albino@ua.pt

O FUTURO É CIRCULAR, O DESIGN É CIRCULAR: A EMBALAGEM E O PODER DO CÍRCULO INTERNO

Palavras-chave
Economia Circular
Design Circular
Embalagem
Reutilização
Poder do
Círculo Interno

Esta investigação decorre no âmbito do doutoramento em Design da Universidade de Aveiro e tem como objetivo construir um quadro de referência teórico e operativo para o desenho de embalagens não descartáveis, através do Design Circular, com base no modelo da Economia Circular. Temos como ambição que este tipo de produto apresente um ciclo de vida mais longo, recorrendo ao "poder do círculo interno". Procuramos que a embalagem possa assumir-se como um objeto sedutor e perene de direito e ciclo de vida próprios, evitando a sua rápida obsolescência.

Relevância À medida que a população mundial aumenta, a exigência de produção de embalagens para diferentes bens e produtos parece significar um aumento da utilização de recursos materiais e consequente desperdício[1], devido a um consumo de caráter marcadamente descartável. Atualmente, grandes quantidades de embalagens acabam por não entrar no sistema de gestão de resíduos, contribuindo fortemente para a poluição do meio ambiente, para além do seu valor material ficar perdido para a economia[2].
O modelo linear "extrair-produzir-desperdiçar"[3] favorece a destruição do valor material e simbólico da embalagem, promovendo a perpetuação de um hábito de consumo descartável.

Questão Quais os contributos do Design para o desenvolvimento de um sistema de embalagens não descartáveis que evite a sua rápida obsolescência?

Desde há 50 anos que existe uma consciencialização crescente, por parte dos agentes políticos, da indústria, da academia e dos cidadãos, sobre o impacto ambiental da ação humana e dos limites dos recursos naturais, bem como da insustentabilidade de certas práticas, que a prazo poderão limitar a vida na Terra. De acordo com os objetivos já defendidos em 1987 no Relatório Brundtland[4], onde surgiu o conceito "desenvolvimento sustentável", na Cimeira Rio92[5], na qual se apresentou o novo conceito "consumo sustentável", a Agenda 2030[6] sustenta que o Design coopere nas respostas a estas necessidades e desafios.
O modelo de produção através de um sistema linear resulta num esgotamento de matérias-primas e num acumular de desperdício que torna este sistema finito[7].
Do ponto de vista da Economia Circular, prevendo na fase de projeto cerca de 80% dos impactos ambientais[8], é possível enunciar três ciclos de "Design circular" como resposta a uma otimização do valor material e simbólico da embalagem: **1) a desaceleração** para a mitigação da utilização de recursos materiais, prolongando o ciclo de vida útil da embalagem; **2) o encerramento** para a criação de um fluxo circular fechado através da reciclagem dos recursos materiais; **3) a contenção** para o uso mínimo de materiais [9].
A reutilização da embalagem preserva mais o seu valor, em comparação com a hipótese de reciclagem, geralmente mais dispendiosa e com gastos energéticos superiores, sendo este princípio conhecido como **"o poder do círculo interno"**[10]: a reparação e a reutilização como soluções sem perda de matéria ou acréscimo de uso de energia. A embalagem deve ser considerada um produto de direito e ciclo de vida próprios[11], devendo assumir o design uma posição de liderança na criação de valor, e não apenas como meio de resolver problemas[12].

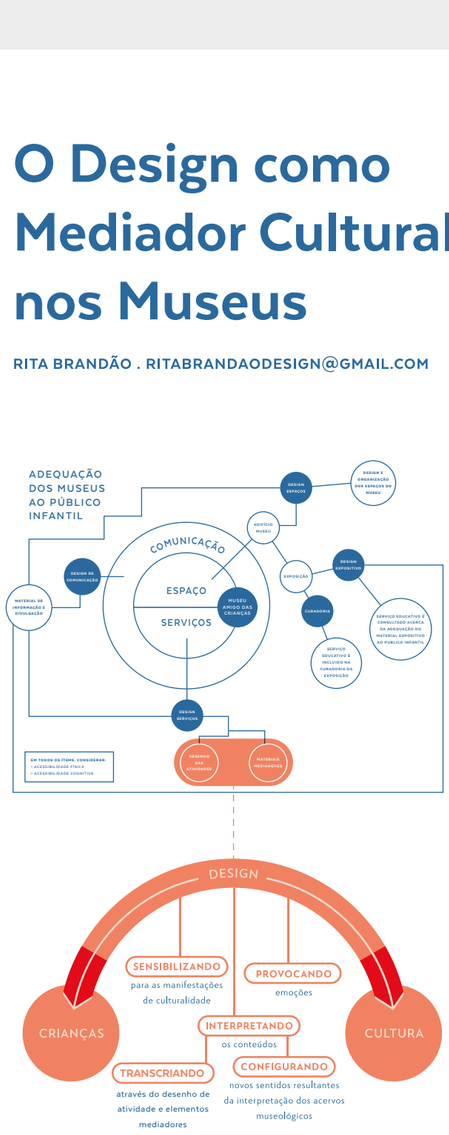
Considerações finais A partir do modelo da Economia Circular e através do Design Circular, está agora a ser desenvolvido um projeto exploratório – com e para a empresa Grestel, Produtos Cerâmicos SA, em parceria com a Tintex Textiles SA – para a criação de um modelo sistémico de embalagens não descartáveis, exponenciando o seu valor simbólico e material.

Este trabalho é financiado por fundos nacionais através da FCT – Fundação para a Ciência e a Tecnologia, I.P., no âmbito do projeto UIDB/04057/2020 (PD/BD/150492/2019)

[1] Eurostat, "Packaging Waste Statistics". Acedido em novembro, 2020. https://ec.europa.eu/eurostat/statistics-explained/index.php/Packaging_waste_statistics#Waste_generation_by_packaging_material
[2] DelftX, "Sustainable Packaging in a Circular Economy". Delft University of Technology online course. Acedido em março, 2021.
[3] Ellen MacArthur Foundation. "What is The Circular Economy". Acedido em junho, 2021. https://www.ellenmacarthurfoundation.org/circular-economy/what-is-the-circular-economy
[4] World Commission on Environment and Development. *Our common future*. Oxford: Oxford University Press, 1987.
[5] United Nations. *Rio Declaration on Environmnt and Development*. New York: UN Dept. of Public Information, 1993.
[6] ONU (Centro Regional da Informação para a Europa Ocidental). "Objetivos de Desenvolvimento Sustentável". Acedido em junho, 2021. https://unric.org/pt/objetivos-de-desenvolvimento-sustentavel/
[7] Kaarjat, Bjorn du, Wever. Renee, & Heinaler, Jorg. "Realizing Product-Packaging Combinations in Circular Systems: Shaping the Research Agenda". *Packaging technology and science* 30, 8 (2017): 441.
[8] European Comission. *Circular Economy - Action Plan*. Brussels: EC, 2016.
[9] DelftX, "Sustainable Packaging in a Circular Economy". Delft University of Technology online course. Acedido em março, 2021.
[10] Filpsen, Bas. DelftX, "Sustainable Packaging in a Circular Economy". Delft University of Technology online course. Acedido em março, 2021.
[11] Niccoli, Carlo & Manzini, Ezio. *Design for Environmental Sustainability. Design and Innovation for Sustainability*. Berlin: Springer, 2008.
[12] Ito, Toru. Japan Package Design Association, "Message from the President". Acedido em dezembro, 2020. https://www.jpda.or.jp/en/about/message

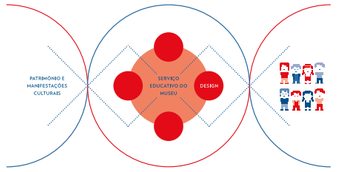
O Design como Mediador Cultural nos Museus

RITA BRANDÃO . RITABRANDAODESIGN@GMAIL.COM





Imagens 1-12 + imagem de fundo:
Excertos do projeto exploratório de mediação cultural com crianças, elaborados na escola parceira do projeto, COSMOPE. Imagens da autora, 2019-2021.
Esquemas 1-2:
Desenhados pela autora.



"o design trata da materialização de significados e de emoções."

(Niemeyer, 2007)

Os Serviços Educativos dos Museus são espaços privilegiados para o estímulo de um espírito crítico cultural nas crianças, garantindo que se formam como seres ativos, participativos e informados. Neste estudo, consideramos que o processo de aproximação entre as crianças e o património e manifestações culturais poderá ser favorecido e enriquecido por uma abordagem mediada pelo Design.

Propõe-se a aplicação de um programa piloto de mediação cultural através do Design, promotor do envolvimento efetivo e afetivo das crianças com as várias dimensões da cultura, produzindo experiências positivas, aprendizagens significativas e duradouras.

As crianças, pela flexibilidade e adaptabilidade ao contexto, são um público de excelência para a transformação cultural. Nesse sentido, entendemos que é a este grupo que os Museus, através de equipas multidisciplinares em que se deve inserir o Design, poderão proporcionar e investir numa resposta mais inovadora e atual sem provocar a sua perda de caráter e missão, contribuindo para a mudança paradigmática do Museu enquanto instituição fechada no classicismo poético do "do not touch".

Recorrendo a metodologias de investigação participativas, o Design poderá considerar o público infantil no seu programa, como parte integrante e participante da comunidade, e por isso incluídas nos processos de mapeamento de oportunidades e conceção de propostas de projetos.

Pretende-se criar equipas de fertilização criativa não só para o desenho e realização de oficinas criativas dentro do Serviço Educativo, mas que possam também contribuir para a comunicação interna e externa do Serviço Educativo do Museu, favorecendo assim o sentimento de pertença e integração do público infantil na própria produção de cultura das instituições.

Objetiva-se a caracterização da natureza da mediação pelo design e a aferição das características e qualidades da intervenção, estabelecendo princípios orientadores passíveis de serem aplicados noutros contextos.

Palavras-chave
Design, Mediação Cultural, Museologia, Educação, Infância, Serviço Educativo

Bibliografia
Barraja, S. & Gomes da Silva, S. (coord.) (2007). Serviços educativos no cultivo: desenho ponto de encontro. Câmara Municipal do Sabugal, Portalegre.
Bonilla, J. (2012). Design Editorial. Algumas notas. Blog de Jbonilla em 15/05/2019 em http://blackmoskito.blogspot.com/2012/06/design-editorial-algumas-notas.html
Brahms, S. (2013). Pensadores da arte na educação. Editora Rés, Porto.
Brandão, R. Providência, B., Lopes, L. (2018). O Design como ferramenta educativa para a comunicação da arte ao público infantil nos museus. Universidade do Minho (Dissertação de Mestrado)
Bulens, V., Providência, P. (2017). Design as Cultural Mediation between Matter and other Matters. The Design Journal, Taylor and Francis, London.
Dias, S. (2015). Design como Processo, uma reflexão sobre a dimensão ética, participativa e reflexiva para o design contemporâneo (Tese de Doutoramento). Faculdade de Belas-Artes da Universidade do Porto. Porto.
Pereira, E. Semedo, A., Nascimento, E. (2010). Crianças nos Museus. Espaços entre a diferença de mediação (Tese de Doutoramento). Faculdade de Letras da Universidade do Porto. Porto.
Hein, G (1998) • Learning in the museum. Routledge. London and New York.
Hooper-Greenhill, E. E. (2007). Museums and education: Purpose, pedagogy, performance. Routledge. London and New York.
Niemeyer (2007). Design Attitudinal: uma abordagem projetual. In: Morel Hélio C., Demétrio, V., Design Ergonomia Emoção. Mauad. Rio de Janeiro.
Semedo, A. (2018). Challenging technical and ideological agendas: Fertilizing museum and heritage education professionals. Portugal • The Museum Fix. Escola Universitária Cardeal Newman. Madrid.
Tschimmel, K. (2012). Sapiens e Demens: no pensamento criativo do design (Tese de Doutoramento). Universidade de Aveiro, Aveiro.



Orientação: Professora Doutora Joana Quental . UA / Co-orientação: Professora Doutora Alice Semedo . FLUP / Professora Doutora Lígia Lopes . UA

Este trabalho é financiado por fundos nacionais através da FCT - Fundação para a Ciência e a Tecnologia, I.P., no âmbito do projeto UIDB/04057/2020, Bolsa DFA/BD/5692/2020.

RITA BRANDÃO
Joana Quental / Alice Semedo / Lígia Lopes • 2021

Historian Kerwin Klein (2000) describes history as objective and memory as subjective – wherein memory is a social construct that carries historical agency. The concept of memory, ever more humanized, has evolved into a more contemporary approach to collective memory.

The history of this course has been enriched by individuals from diverse backgrounds, whose life experiences have contributed to an expanded but also shared understanding of research in design, media, and culture which is reflected in this compilation of works.

MARIA BRUNO NÉO

Klein, K. L. (2000). On the Emergence of Memory in Historical Discourse, Representations , Winter, 2000, No. 69, Special Issue: Grounds for Remembering, pp. 127-150. University of California Press, https://www.jstor.org/stable/2902903.

Kerwin Klein (2000) descreve a história como objetiva, enquanto descreve a memória como subjetiva, acrescenta ainda que a memória é um fenómeno social e um agente da história. O conceito da memória, mais humanizado, evoluiu para uma abordagem contemporânea de memória coletiva.

A história deste curso é enriquecida por múltiplos contributos de projetos, de pessoas de diferentes origens culturais, cujas experiências de vida contribuem para uma história comum da investigação em design, média e cultura. Esta retrospetiva é demonstrada neste volume através da compilação dos posters científicos produzidos.

MARIA BRUNO NÉO



PUBLICITY AND DESIGN OF THE DETACHMENT FOR A SUSTAINABLE OIKOS

Caio Vitoriano
PhD student
Universidade de Aveiro
vitoriano@ua.pt

Fátima Pombo
Advisor
Universidade de Aveiro
fpombo@ua.pt

Gonçalo Gomes
Co-Advisor
Universidade de Aveiro
goncalo@ua.pt

Detachment is a material departure from possession but not from usufruct. This research aims to problematize what can be the Design of Detachment and its contribution to a holistic, ecological and sustainable society. In the scope of contemporary challenges on space as oikos, it is proposed to study communication through publicity for the construction of design for being.

Keywords
Detachment Design, Sustainability, Oikos, Publicity, Materialization / Dematerialization.

From an earlier research on the sustainability argument in an attempt to elucidate that "recycling is not reuse" and "reuse is not garbage" through informational design, tangentiating topics about resource misuse and waste we come to new questions. We are in an era that is subordinated to a continuous process of updating, because the future is no longer a goal but a reality that serves the present (Branzi, 2006), associating this perspective with topics such as information society, sustainability, consumption and publicity strength as communication vector.
Detachment Design is a theme under construction that proposes a contribution on the argument of sustainability associated with a design more oriented toward being than to have it. At the same time the Design of Detachment shows itself as an analytical and interpretive vision of this future-contemporary scenario of our relations with objects and spaces.

Detachment is not liquidity (Bauman, 2005) but they recognize and coexist; points to a reflection on how design can and should participate in a contemporary environment of the world as oikos, as the home of all, as an 'ontological constitution' (Sloterdijk, 2004) in balance with quality for life.

BAUMAN, Zygmund. (2005).
Vida líquida / Zygmund Bauman;
tradução Carlos Alberto Medeiros.
Rio de Janeiro: Jorge Zahar. Ed., 2007
BRANZI, Andrea (2006)
Modernità debole e di usia:
Il mondo del progetto all inizio del XXI secolo.
Milano: Skira, 2006.
Sloterdijk, Peter. (2004).

DESIGN PARTICIPATIVO PARA O BENEFÍCIO DAS CAPACIDADES DE INTERACÇÃO SOCIAL EM PESSOAS COM PERTURBAÇÕES DO ESPECTRO DO AUTISMO

AUTORES
ELISA CAETANO ELISACAETANO23@GMAIL.COM

ORIENTADORA SUSANA BARRETO
PROGRAMA DOUTORAL EM DESIGN
ID+/FACULDADE DE BELAS ARTES , Universidade do Porto,
Portugal

questão de investigação

COMO POTENCIAR A EXPRESSÃO EM CONTEXTO DE INTERACÇÃO SOCIAL JUNTO DE PESSOAS COM PERTURBAÇÕES DO ESPECTRO DO AUTISMO?

UNIVERSO DE ESTUDO
5/6 CASOS DE ESTUDO.
IDADES COMPREENDIDAS ENTRE OS 7-12 ANOS.
ÁREA DISCIPLINAR
DESIGN PARTICIPATIVO.
DESIGN DO PRODUTO.
DESIGN INTERACTIVO.
UNIVERSO DE APLICAÇÃO
APPDA- NORTE.
ESCOLA DE ALJUSTREL.
DIAGNÓSTICO
PERTURBAÇÕES DO ESPECTRO DO AUTISMO.

palavras-chave

- AUTISMO
- INTERFACE LÚDICA
- CAPACIDADE SOCIAL
- DESIGN INCLUSIVO
- DESIGN PARTICIPATIVO

sobre

O estudo proposto pretende desenvolver casos de investigação que anatomizem a apreensão comunicacional de conteúdos não verbais referentes ao processamento de emoções e défices pertencentes ao complexo de perturbações do autismo através do design.
Admite-se que o quadro clínico das perturbações do espectro do autismo tem, entre outras características, as que comprometem as capacidades cognitivas responsáveis pelos actos sócio relacionais. Verificando-se uma disfunção do funcionamento cógnito/afetivo em relação aos neurologicamente típicos.
Esta especificidade das Perturbações do Espectro do Autismo (PEA) é o ponto de partida para a pesquisa.

Através da criação de um ambiente de co-design em contexto institucional, para um contacto próximo e integração no estudo com os cuidadores, família e profissionais de saúde. Pretende-se o acompanhamento do indivíduo com PEA, com o objetivo de analisar, interpretar e desenvolver objetos que perpetuem o envolvimento e o progresso comunicacional na temática emocional. Depois de detetadas determinadas características pertencentes ao espectro como a sensibilidade sensorial e a hiper-seletividade, é possível a partir destas prevalências determinar, através das suas motivações pessoais, formas analógicas ou digitais para o desenvolvimento do indivíduo, promovendo a sua interação no mundo do quotidiano e minimizando as dificuldades que estes encontram hoje. O autismo é um desafio contemporâneo com problemas que necessitam de ser decifrados com métodos experimentais, críticos e dinâmicos, que a disciplina do design emergindo na sua multidisciplinariedade pode colaborar, com o objetivo de mudança para uma sociedade mais acessível e consentânea.

objectivos

- Promoção da aquisição de competências de comunicação (verbal ou não verbal), de relação e de regulação emocional.
- Difundir a visibilidade de pessoas com PEA.
- Melhoria da qualidade de vida de pessoas com PEA e as pessoas que os rodeiam.
- Desenvolver ferramentas que sejam recursos para actividades terapêuticas.
- Promover e divulgar a multidisciplinariedade da disciplina do design.

metodologia

OBSERVAÇÃO+ PARTICIPAÇÃO
5 CASOS DE ESTUDO.
IDADES COMPREENDIDAS ENTRE OS 7-12 ANOS.
UNIVERSO DE APLICAÇÃO
APPDA- NORTE.
ESCOLA DE ALJUSTREL.
DIAGNÓSTICO
PERTURBAÇÕES DO ESPECTRO DO AUTISMO.

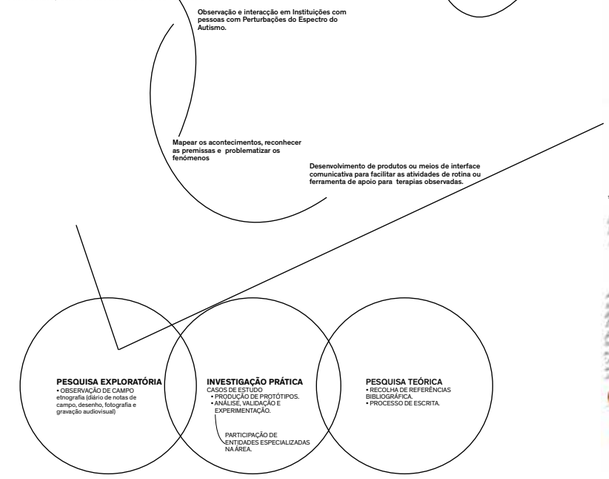




IMAGEM 1.2.3 - PÁGINAS DO DIÁRIO DE OBSERVAÇÃO EM CONTEXTO DE ESTUDO DE CAMPO. FEITO PELA AUTORA. 2018



Filipe Bento
PhD Design,
Department of Communication and Art, University of Aveiro
Research Centre for Design, Media and Culture (ID+)
filipebento@ua.pt

Supervision:
Professor Francisco Providência
Professor Nuno Dias
Eng. Gilda Santos
Department of Communication and Art, University of Aveiro
Research Centre for Design, Media and Culture (ID+).
Citeve

FIREFIGHTERS PROTECTIVE EQUIPMENT. PERFORMANCE--COMFORT DICHOTOMY: AN ANSWER THROUGH DESIGN.

Using the old garment, we felt more the temperature but the body cools down quickly. The new one has a better thermal barrier but the body do not breathe. it creates a lot of moisture and, when we face temperatures the skin boils.
Our body feels like a pressure cooker. Nuno Machado, B.V. Cantanhede, 2018

Keywords:
Wild-land firefighting, Firefighter personal protective equipment, Performance/comfort dichotomy, Design driven, Technology

Coca, A., Williams, W.J., Roberge, R.J., & Powell, JB., 2010, Effects of fire fighter protective ensembles on mobility and performance, Applied ergonomics, 41(4), 634–641.

Nayak, R., S. Houshyar and R. Padhye, 2014, Recent trends and future scope in the protection and comfort of fire-fighters' personal protective clothing, Fire Science Reviews,

Rossi, R, Interactions between Protection and Thermal Comfort, 2005 In Textiles for Protection, edited by R. A. Scott, 233–260, Cambridge: Woodhead,

A design-driven project-based study will take place, to develop a product - firefighter Personal Protective Equipment (PPE) - jacket and pants - that addresses an answer to the Performance/Comfort conflict.
Based on three sources of evidence - Theoretical Framework, Firefighting and Technology - will be using a method to critically analyze the Input. This discussion will bring valuable information to be filtered and adapted to our context giving rise to Assumptions coming from each of said sources. These three sets of Assumptions will be the subject of a triangulation exercise (Coutinho, 2011) to verify their validity and which will be part of the project Program, where the guidelines for the development of the Personal Protective Equipment (FF-PPE) for firefighters will be defined. In this phase the bases will be laid for the analysis of parameters HotSpot, so that the foundations of the project are finally finished.

At this point, the conceptual design of the PPE will begin to be built, then the Base Project, First Prototype, analysis and testing, Base Project 2 and cyclically until reaching the final prototype and specifications for industrial production.
This strategy to propose a response to this problem uses Design thinking methods inspired by Ideo's Human--Centered Design (HDC) approach, Norman et al. (2019) supported by the use of advanced technologies available in the market to develop a two-packages firefighter's PPE in two levels (standard and higher), both with gender--specific fitting.
Although the Performance / Comfort dichotomy is widely discussed in the literature no design leading project--based study was found in order to address an answer to the specific problems involved in this context.
In the first stage this project is aimed for the Portuguese context and later on replicated in other countries under the EU 15614 standard. In addition to the previously mentioned Input, the recommendations made visible by the Independent Technical Commission 2017 "Pedrogão Grande" - fires report will also be considered as an important source of evidence.
The reflections born from the project activity could fill the mentioned gap in knowledge but the main ambition and expected results are the significant improvement on functional and Comfort point of view - the man and woman firefighters could experience using this PPE, being safer, having better conditions to develop their noble work, and, as consequence, being empowered to better protect the populations.



Gustave Doré
1832 - 1886









The presence of Romantic themes in Black Metal: A study of visual provenances and prevalence in album covers

Flávio Pires, Faculty of Fine Arts, University of Porto, Ph. D in Design
flavio.m.pires@gmail.com | www.flaviompires.wordpress.com
Supervisor: José Carneiro, Ph.D, University of Porto



Theodor Kittelsen
1857 - 1914





Caspar David Friedrich
1777- 1840





Albert Bierstadt
1830 - 1902







ABSTRACT

Black Metal is a subgenre of Heavy Metal that prominently deals with the occult, mysticism, satanism, nostalgia for the past (such as the Middle Ages), and has a striking fascination with Nature while giving strong emphasis on emotions: much like the themes explored by the Romantic movement we associate with the nineteenth century, as identified by Lang (1941), Blume (1970) and Warrack (1980). With this in mind, we aim to establish a correlation between the two movements from the perspective of Black Metal's visual milieu, in this case album covers. We will search and catalogue Black Metal album covers that deal with these themes visually and identify Black Metal album covers that appropriate Romantics works on their album covers from such artists as Gustave Doré (1832-1886), Theodor Kittelsen (1857-1914), Casper David Friedrich (1777-1840) and Albert Bierstadt (1830-1902), amongst others. This way we propose to investigate in what ways the Black Metal subgenre is a cultural inheritor of the Romantic movement in order to establish the nature of the correlation between Black Metal and Romanticism, to investigate the resurgence of historical references in contemporary culture and to build a critical database (airtable.com/shrpaF9b6z4qOpkuB) of Black Metal album covers that have suffered influence or appropriated works from Romantic artists.

On this poster we present a sample of 275 album covers identified on our database that constitute an appropriation of a previously existing work and the original.

BLUME Friedrich (1970). Classic and Romantic Music. New York, W. W. Norton. p. 96.
LANG Paul Henry (1941). Music in Western Civilization. New York, W. W. Norton. p. 737-38.
WARRACK John (1980). « s.v. "Romantic" » in SADIE Stanley (dir.). The New Grove Dictionary of Music and Musicians. vol. 16. p. 141.

FLÁVIO PIRES
José Carneiro • 2019

ID+ RESEARCH INSTITUTE FOR DESIGN, MEDIA AND CULTURE
PORTUGAL

Gilberto Ribeiro
[PhD Student]
University of Aveiro
gilberto.teixeira.ribeiro@gmail.com

Supervision:
Francisco Providência
Department of Communication and Art, University of Aveiro.
Research Centre for Design, Media and Culture (ID+).

White Space

Modern societies are gradually liberating us from production, but this does not necessarily mean a more evolved society. Without space for reflection and processing, we risk an increasingly programmed society (disconnected and distant).
Through the White Space, we propose a confrontation of being, increasing the critical faculty and above all a respect for individuality, opposing capitalist subjection and going against the life that takes us from ourselves.

Keywords
Space, White, Nothingness, Freedom, Emptyness, Being.

We create speed, but we live trapped in it. Today's society has at its speed its great system of control and imprisonment, which consequently implies an increasingly thoughtless production and considerably more superficial answers. This disconnection, of production and of the being, has implied a growing blockage of thought and feeling, which leads us to cold answers, these more and more linked to the repetition of formulas, pointed to the perfection of the drawing, of absolute functionalization and geometric rigor, although uninhabitable. These preoccupations lead us to the increasing dehumanization (of matter and being), in an increasingly programmed system where much more than the machine or technology, we lack of minds, of soul and poetics.
This need for space forces us to reflect on the possibilities of being and existence, echoing with some notions such as silence, emptiness and nothingness, vulgarities that by their preconceived preconceptions prove only incomprehension. An incomprehension that traditionally understands it as pure non-existence, contrary to the great appreciation of philosophers, artists and designers where in some of these cases it is given an enormous existential, functional and deeply poetic importance. At the heart of these understandings is a bipolar, hypersensitive, confrontational, valuing and protective nature.
The introduction of white space in graphic design is done by Jan Tschichold as necessary / active space, rationalized with Muller-Brockmann's grids and quickly taken to other understandings such as the criminalization of ornament, less is more, the beauty of everyday use and apology to the absolute function of the dispassionate and anonymous project, contradicting the idea by the idea, making it an ode to perfection, to order, to a deep value of the information that protects and even to be highlighted as luxury or denominator of quality. But how can this "all" be simultaneously "nothing"?!
Its pertinence is evidenced by its fragility in design literature, but also in an increasingly capitalist world, unconscious and programmed, the white space proposes an increase of comfort, critical capacity and above all a deep respect for freedom and free will as humans in the world.
A discourse that starts from the confrontation with the nothingness to go against capitalist subjection, against the life that takes us from ourselves and that connects us with the consciousness of the being. Obviously that ultimately this research could be an aesthetic treatise with the ultimate goal of making life more free and beautiful.
Beauty that want to report to respect and freedom.



ISOBEL TAYLOR

Joaquim Gabriel / Pedro Granja / Susana Barreto • 2019



Figure 1. *Visual composition with research images gathered for the mind map of the project.*

João Castro
PhD Design Student
Universidade de Aveiro
j.castro@ua.pt

Paulo Bernardino
P&P Lab Director
Universidade de Aveiro
pbernard@ua.pt

Heitor Alvelos
LUME Lab Director
Universidade do Porto
halvelos@fba.up.pt

Keywords
Place
Fruition
Communication Space
Interaction

FRUITION OF THE PLACE: INFLUENCES AND CONNECTIONS BY MULTIMEDIA INSTALLATIONS

The population growth of urban centers and the contemporary citizens life pace call for actions that reconnect people and develop a sense to a place belonging. This action develops within the design of interactive multimedia installations, which incorporate perception modulation at mediation of the communication space, influencing the meaning construction, and consequently, the enjoyment of a place and the interpersonal connection.

The modulation of perception, trough interactive installations by multimedia mapping projection, can by all means influence the way we see reality. Meaning construction and cognitive awareness can be highly influenced by the individual environment. The individual ecosystem is predisposed by his own cultural background, rationalization associations, mirroring of emotions, and our attention structures can be positively operated to an increase of fruition. In the cognitive construction, a variety of invisible layers of emotional and rational nature shape what we perceive; on the process of interaction, the individual establishes a variety of significance relationships that undergo trough: feeling, assortment, and meaning. The purpose of this project is to realize, achieve and measure the real transcendence of meaning on interactive installations design.

This work studies the influences of perception on the enjoyment of a locus using responsive mapping, and finding if it can positively influence the dynamics of contemporary fast-forward moving urban centres, and bring together people that nowadays are, every day more, isolated in this world that we all share and live in. Multimedia mapping interactive installations can bring new perspectives on the well-being, fruition of a place and people reconnection. Bringing together masses to an event at city central, is the starting point to achieve that great goal. The mood is created setting the town as canvas, and painting the treetops and building walls with arrangements of lights, colours and images that exchange emanation by persons proper motion. The modulate images dance as people stand by and shift the multiple sensors that are distributed at the zone of intervention.

During the development of the project several specific objectives are targeted: accomplish expeditions to acquire more information about this type of actions; collect relevant information for interactive mapping projection installations production; install immersive virtual environments with a focus on the urban centre; provide ambiences that offer increased enjoyment of the place; provide interpersonal meeting spaces; consolidate the notion about the influences on the construction of meaning in the design of interactive multimedia spaces; and disseminate the knowledge achieved to whom that is likewise curious about. The project is set to understand the importance of this environments, as well to qualify the design of immersive virtual surroundings, developed for the fruition increase of the place and interpersonal connection, by mediation of the communication space.

Appadurai, A. 1990 • Disjuncture and difference in the global cultural economy. Oxford Blackwell Publishing.

Burnett, D. 2017 • The idiot brain. Faber & Faber limited, Editorial Presença.

Csikszentmihalyi, M. 1990 • Flow: the psychology of optimal experience. Harper Collins Publishers.

Csikszentmihalyi, M. and Rochberg-Halton, E. 1999 • The meaning of things: domestic symbols and the self. Cambridge University.

Gibson, J. 1986 • The ecological approach to visual perception. Psychology Press. New York, edi. 2015.

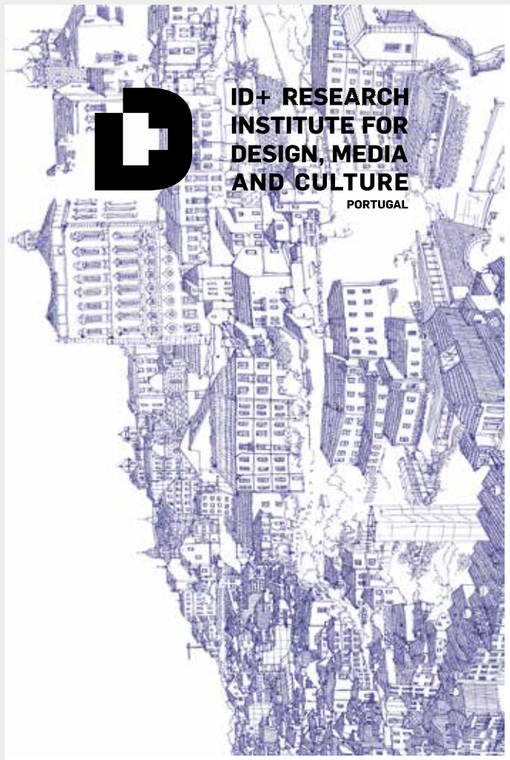
Heidegger, M. 1927 • Being and Time. Blackwell Publishers Ltd, ed. 1962.

Hofstede, G. 2011 • Dimensionalizing Cultures: The Hofstede Model in Context. Online Readings in Psychology and Culture.

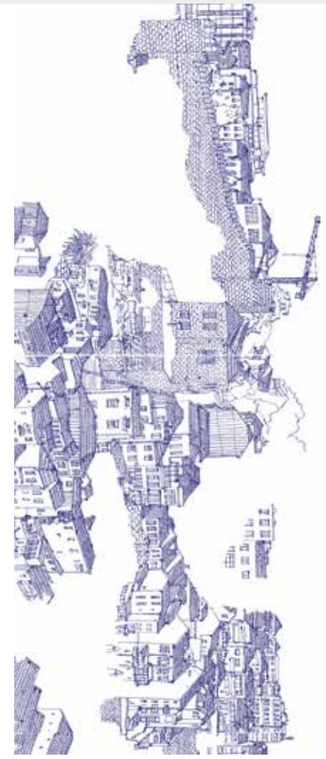
Kluckhohn, C. 1962 • Culture and behavior: collected essays. Free Press of Glencoe.

Merleau-Ponty, M. 1945 • Phenomenology of Perception. Routledge & Kegan Paul.

Norman, D. 2007 • Emotional design: why we love (or hate) everyday things. Basic books.



ID+ RESEARCH INSTITUTE FOR DESIGN, MEDIA AND CULTURE
PORTUGAL



REPRESENTING PLACES BY THEIR ABSENCE: ANOTHER DESIGN STRATEGY TO KNOW THE SPIRIT OF PLACES.

José Miguel Cardoso
PhD Candidate
University of Aveiro
josemiguelcardoso@ua.pt
ORCID:0000-0001-8787-8024

Rui Costa
Thesis Supervisor
Assistant Professor
University of Aveiro
ruicosta@ua.pt
ORCID:0000-0002-8881-3174

This work is supported by the Foundation for Science and Technology grant number PD / BD / 135278/2017).

Figure 1. *Cardoso, José. (2019) Mapa da Ponte Dom Luiz I. Desenho a esferográfica Bic sobre papel. 28 folhas A3.*

Keywords
Spirit of place, Design Strategies, Reserve, Landscape Drawing, Map design

This Design Strategy belongs to an ongoing research entitled Maps 'Tailor Made' to the Body of Places: Design Strategies Against the Indifference of Representation. In this research we defend that each place has its own representation, and the drawing is the privileged tool for the designer to represent it. As an example, this design strategy — representation by absence —, used in the Dom Luiz I Bridge map in the city of Porto.

Anderson, G. (2017). Drawing as a Way of Knowing in Art and Science. Bristol: Intellect.

Carvalho Cardoso, J. M. (2019). Maps 'Tailor Made' to the Body of Places: Design Strategies Against the Indifference of Representation. Design Journal, 22(1), 97–108. https://doi.org/10.1080/14606925.2019.1560719

Frayling, C. (1993). Research in Art and Design. Royal College of Art Research Papers, 1(1), 1–5. https://doi.org/2016.01.18

Molina, J. (1999). Estrategias Del Dibujo en el Arte Contemporáneo. Madrid: Ediciones Cátedra.

Viatte, F., Boubli, L., & Musée du Louvre. (1995). Réserves, les suspens du dessin. IV. Fercione, Ed.). Paris: Réunion des musés nationaux

The method adopted is based in the approach 'Research Through Art and Design' (Frayling, 1993), in wich both the practical experimental work and the use of the logbook, by registering all decisions step by step, are important. In an evolution of this approach, Gemma Anderson emphasizes the valences of observational drawing as a way of knowledge, proposing the research Through Drawing Practice (2017). As a synthesis of the documentation resulting from practice, we propose 'design strategies against the indifference of representation' (Cardoso, 2019, p. 1). The term 'drawing strategies' applied by Juan Molina (1999), assumes a military terminology, highlighting the qualities of insight and opportunity. There is foresight in the strategy, but it addresses the solution to the problems we face in the field. Thus, the act of drawing is compared to a battlefield.
The 'Absence strategy' uses the reserve, as a technique wich has been brought into the artistic lexicon from the semantics of legal law, meaning: "putting aside", 'separating into a contract' (...) 'something to another time, to another use, to save it for a good opportunity' (Viatte, Boubli, & Musée du Louvre, 1995, p. 7). In this sense, the reserve in art and design is a suspension of the gesture of drawing. For example, in a representation of an arid landscape, the few existing green elements can be suspended, thus highlighting aridity. This way, the eloquence of the reserve lies in its conscious and intentional use. On drawing, the gradual suspension of the elements of the landscape, from the background plane to the foreground plane, may emphasize a particular framing, a certain chaotic configuration of buildings and a high level of information. It results in a representation similiar to the use of a telephoto lens, because of the detail level, but with a wider field width, which encompasses planes closer to the observer, tracing them with precision.
The map of the Dom Luiz I Bridge arises from the confrontation between the landscape drawing from two opposing observation points. The East and West views exist simultaneously in the same composition, creating between them an empty space that draws the deck of the bridge. The empty space allows the invention of a corridor between the views, brings the map to a three--dimensional approach, inviting people to cross the bridge.



Contributions of Visual Anthropology to the retrieval and acknowledgment of narratives and documentation from the origins of Portuguese medium- and long-distance running

This project concerns a digital archive for the retrieval, interpretation and acknowledgement of relevant photographic material from the beginnings of Portuguese Athletics.

The archive aims at revealing social narratives, as well as placing these in collective memory concerning the lives of Portuguese citizens from the late 1890's up to the First Portuguese Republic.

This research substantiates correspondences between Visual Culture and Running Culture.

de-fantasmas.tumblr.com

Arquivo Municipal de Lisboa / Fotográfico file: Francisco Lázaro à frente da maratona nacional **Date:** 1912 **Dimension:** 9×12 cm **Support:** Silver gelatine glass negative **Author:** Franco, Anselmo. 1879-1965, photographer **Reproduction conditions:** Rights reserved for publication, exhibition and commercial use **Notes of publication:** VIEIRA, Joaquim - Portugal: crónica em imagens 1910-1920. 1ª ed. [Lisboa]: Círculo de Leitores, 1999. ISBN 972-42-1986-0. p. 8-9. Portugal. Comissão Nacional para as Comemorações do Centenário da República. Corpo: estado, medicina e sociedade no tempo da I República. Lisboa, Comissão Nacional para as Comemorações do Centenário da República, 2010. ISBN 978-972-27-1842-4 **Notes:** Original entry: 9800. Francisco Lázaro died weeks after running the marathon at the Olympiads in Stockholm. **Subject:** Automobile / Bicycle / Tabern (household) / Athete / Athletics / Lázaro, Francisco. 1888-1912, athlete. **Address: City:** Lisbon **County:** Lisbon **Country:** Portugal **Call number:** PT/AMLSB/CMLSBAH/PCSP/004/FRA/000011 **More tags:** Arquivo Municipal de Lisboa / Câmara Municipal de Lisboa / Preservação da cultura e salvaguarda do Património / Fotografia artística e documental / Anselmo Franco / Francisco Lázaro à frente da maratona nacional.
Access to AML/F database at 11 February 2019.
—
Researcher's notes: Found this photograph in *Os Sports Illustrados* nº 104, 8 June 1912, on a reportage about the Corrida de Marathona, 2 June 1912, with all the photographs attributed to Arnaldo Garcez. On 11 February 2019, I was told by a senior conservator at the AML/F that the original negative was found at Laboratório Roiz with several negatives attributed to Anselmo Franco.
Call Numbers (temporary): PT/LC/F/AF/001 and PT/LC/F/AGR/007
—
Author
Luis Camanho (PhDDesign, University of Porto)
luiscamanho@gmail.com

Acknowledgements
This project results from a collaboration between: ID+ (Research Institute for Design, Media and Culture), a multidisciplinary research structure anchored in the University of Porto and the University of Aveiro;
PhD Program in Design, FBAUP (Faculty of Fine Arts of University of Porto);
and UPTEC (Science and Technology Park of University of Porto).
The author would like to express his gratitute to Prof. Heitor Alvelos (University of Porto, ID+), Prof. José Carneiro (University of Porto, ID+), Prof. Susana Lourenço Marques (University of Porto, IHA), Virgínia Rocha (ID+) Prof. Susana Barreto (University of Porto, ID+)

He who seeks to approach his own buried past must conduct himself like a man digging.
(Benjamin, 1999: 576)

LUIS CAMANHO
José Carneiro / Susana Lourenço Marques • 2019

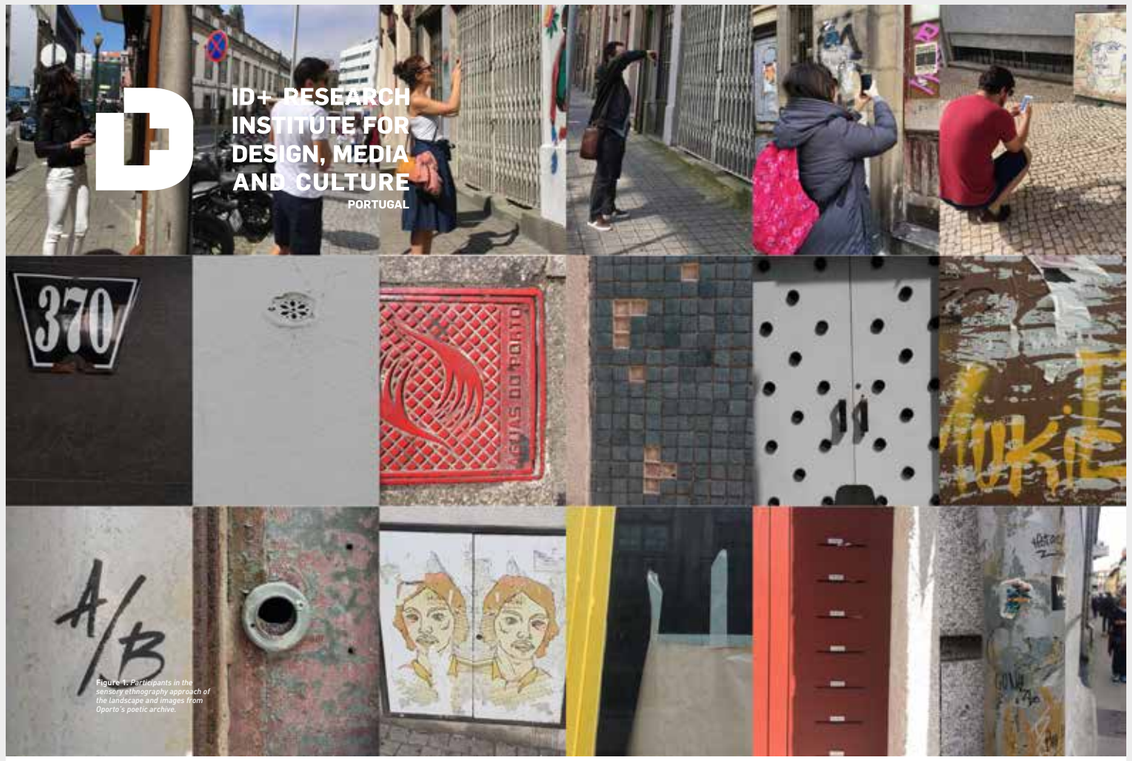


Figure 1. *Participants in the sensory ethnography approach of the landscape and images from Oporto's poetic archive.*

The unique outlook of the designer when observing the landscape: the case for *Oporto's poetic archive*

Olinda Martins[1]
olinda.martinsl@ua.pt

Joana Quental[1]
joana.quental@ua.pt

Alice Semedo
semedo.alice@gmail.com

[1]Department of Communication and Art University of Aveiro, Aveiro, Portugal
[2]Faculty of Arts and Humanities of University of Porto, Portugal

Poster based on a paper presented in International Colloquium Ways of Making 2018, Porto, Portugal

Keywords
Poetic Observation, Poetic Archive, Landscape, Heritagisation.

This investigation reflects on the ways of making the Oporto's poetic archive, as a place of preservation of images of the city's graphic heritage and whose purpose is to inspire the creation of new narratives. This study is based on an ethnographic approach that invites designers to record the images that are, to them, more significant. It is assumed, therefore, that it is a subjective and singular process, starting from a poetic observation of the landscape by the designer, recording the elements that stand out as configurators of new senses. The reflection on the procedures present in the construction of this archive allows the systematization of guiding principles, which legitimize the poetic look of the designer in the identification of a graphic heritage present in the landscape and enhancer of other narratives.

Originally the concept of *poetry* emerges from the notion of *poeisis*, that is "the activity in which a person *brings something into being that did not exist before*" (Polkinghorne, 2004, p.115). Thus, the poetic is not only what inspires us "but also that which brings forth the virtue of creation, the inventiveness and ingenuity which are inherent to poetry (...)" (Providência, 2012, p. 118). On this assumption, we see the *poetic archive* as a reservoir of memories, enhancing both new interpretations and representations.
This investigation considers *how Oporto's poetic archive* came into being as a place where images of the town's graphic heritage collected by designers has been preserved in order to inspire the creation of new identity narratives.
This heritagisation process arises from a *sensory ethnography* approach (Pink, 2015) in which the designers are invited to register images that they consider more significant within the frame of a poetic observation of the landscape.
Therefore, we take it on as a procedure charged with subjectivity and singularity in which "designers were inspired by their personal observation of the world and saw beauty, poetry, or meaning in something that others hadn't seen. At times, the inspiration was deliberately sought (...) while other times it came as the result of chance curiosity (...)" (Suri, 2011, p. 30),
The reflexion on the methodological approach that is part of the *poetic archive's* process of construction – sample, collection, evaluation and selection, organization and classification of the collected specimens – will allow us to codify the guiding principles on the problems of heritagisation, construction and access to an archive not meant to be passive but one which is sensed and registered and will make itself known under new guises.

Acknowledgements This work is supported by FCT.

Pink, S. (2015). *Doing Sensory Ethnography*. London: SAGE Publications Ltd.

Polkinghorne, D. (2004) Practice and the Human Sciences: The Case for a Judgment-Based Practice of Care, SUNY Press.

Providência, F. (2012). Poeta, ou aquele que faz – a poética como inovação em Design.

Suri, J. fulton. (2011). Poetic Observation: What designers make of what they see. In A. J. Clarke (Ed.), Design Anthropology: Object Culture in the 21st Century (pp. 16-32). Vienna: Springer Wien New York.

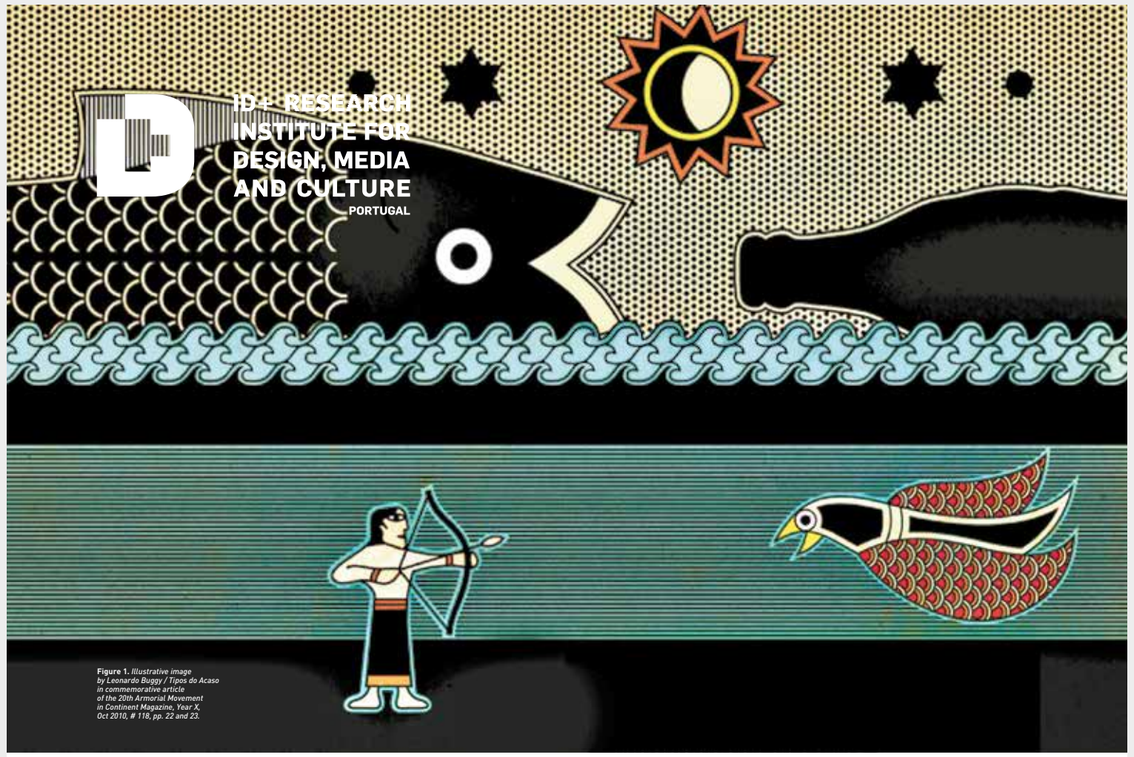


Figure 1. *Illustrative image by Leonardo Buggy / Tipos do Acaso in commemorative article of the 20th Armorial Movement in Continent Magazine, Year X, Oct 2010, # 116, pp. 22 and 23.*

Paula Valadares
(PhD Student)
Design Doctoral Program
Universidade de Aveiro
valadares.paula@ua.pt

Helena Barbosa
(Thesis Supervisor)
Assistant Professor
Universidade de Aveiro
helenab@ua.pt

ARMORIAL MOVEMENT: HOW THE GRAPHIC LANGUAGE OF A CULTURAL IDENTITY WAS BUILT

The Armorial Movement was born in Pernambuco, in 1970, initiative of Ariano Suassuna (1927-2014). The purpose was to create an erudite art from the popular culture in which could be visualized legitimate insignias of a heraldic tradition. The references of a medieval culture will be intertwining with the Brazilian culture to create new identities representations by the hands of artists. These connections have not yet been established. A clarification about Luso-Brazilian visual linking is a contribution that connects isolated phenomena and broadens the sense of visual culture.

Keywords
Armorial Movement
Graphical Memory
Cultural Identities
Hybridization Processes
Luso-Brazilian relations

CANCLINE, Nestor G. (1997) - Culturas Híbridas. São Paulo: EdUSP, 4-e., 2006, 414p. ISBN 10: 85-314-0282-0 e ISBN 13: 978-85-314-0282-8

HOBSBAWN, Eric & RANGER, Terence (orgs.) (1983). A invenção das tradições. Rio de Janeiro, Paz e terra, 2-e., 2012, 392 p. ISBN-10: 8577532097 e ISBN-13: 978-8577532094.

SUASSUNA, Ariano (2008) - Almanaque Armorial. Seleção, organização e prefácio de Carlos Newton Júnior. Rio de Janeiro: José Olympio, 2008a. 294 p.

WALKER, John A. (1989) – Design history and the history of design. London: Pluto Press, 1989. 243 p. ISBN 0-7453-0274-2.

Context In the Iberian Peninsula medieval Moorish settlers merged Islamic motifs with Christian traditions to create fantastic illuminations. The people believed that a destruction awaited them in the year 1000, as announced by the Book of Revelation. The manuscripts of this phase were known as "Beatus". Later the heraldry was constituted as rules and graphic language. Its contribution to the representation of kingdoms is present until today, and the perpetuation of this legacy in the tide of time proves a peculiar value of this tradition.

These graphic heritages of a medieval Iberian Peninsula crossed the Atlantic and reached the artistic contemporaneity of Pernambuco. They are expressed in the popular culture of the Brazilian Northeast, according to Ariano Suassuna, and their references can be verified in the popular festivals, such as 'Pastoril' and 'Cavalgada', in the banners of the 'Maracatus' and 'Frevo', as well as in the tradition of cattle branding irons.

Problem There are several publications on European and Medieval traditions, as well as on the Pernambuco Armorial movement. However, there is no study that deals with the understanding of this broad passage between centuries and continents, addressing how a graphical tradition has evolved since a medieval European past until they reach the expression of a cultural identity of Latin American contemporaneity.

Aim From a design perspective, it seeks to discover how the visual representation of the Armorial Movement of Pernambuco was constituted throughout its entire repertoire until it established itself as an identity.

Justification The present investigation intends to contribute to the understanding of a dialectic of visual culture in a historical perspective, bringing phenomena closer to Luso-Brazilian communities. This is especially relevant because underlining the construction of a cultural identity is a way to promote its values and autonomy.

Methodology A historical and graphical analysis (visual and semantic) of artefacts from the corpus of the work is accomplished. The sample consists of bibliographical and iconographic documents. It complements the investigation with interviews and questionnaires to specialists and non-specialists.

ID+ RESEARCH INSTITUTE FOR DESIGN, MEDIA AND CULTURE
PORTUGAL



DESIGN FOR THE COMMUNICATION OF BREAST CANCER. STRATEGIES FOR PREVENTION, TREATMENT AND EMPOWERMENT OF PATIENTS AND CAREGIVERS.

Renata Arezes[1]
Joana Quental[2]
Anabela Pereira[3]
Raquel Peres Guimarães[4]
[1] Department of Communication and Art University of Aveiro, Aveiro, Portugal
renata.arezes@ua.pt
[2] Department of Communication and Art University of Aveiro, Aveiro, Portugal
joana.quental@ua.pt
[3] Education and Psichology Departement University of Aveiro Aveiro, Portugal
anabelapereira@ua.pt
[4] Centro de Mama, Centro Hospitalar de São João Porto, Portugal
raquelpg82@gmail.com

2019.06

Communication is a central and decisive element throughout the entire process of breast cancer and one of the most complex factors of the disease due to the emotional state of the agents involved. This research in design aims to create a system that facilitates communication between patients and their families, capable of promoting interaction between them, overcoming silences and fostering the expression of emotions, in order to contribute to the coping and empowerment of the agents involved. The system will be digital and analog, in a perspective of equity for its users.

Keywords
Design, Communication, Breast Cancer, Empowerment, Coping.

Curry, L. & Nunez-Smith, M. (2015) Mixed Methods in Health Sciences Research: A Practical Primer. Mixed Methods Research Series. SAGE Publications, Inc.

Pinho, A. (2015) Estratégias de coping, qualidade de vida e distress psicológico em doentes com cancro ginecológico e da mama. Tese de Mestrado em Psicologia, na Especialidade de Psicologia da Saúde e Reabilitação Neuropsicológica. Universidade de Aveiro, Departamento de Educação.

Travado, L. (2015) The Role and Challenges of Psycho-Oncology in Improving Cancer Care. Tese de Doutoramento em Psicologia, na Especialidade de Psicologia da Saúde. Universidade de Coimbra, Faculdade de Psicologia e Ciências da Educação.

Preamble to the Constitution of WHO as adopted by the International Health Conference, New York, 19 June - 22 July 1946

"Health is a state of complete physical, mental and social well-being and not merely the absence of disease or infirmity." (WHO, 2006).

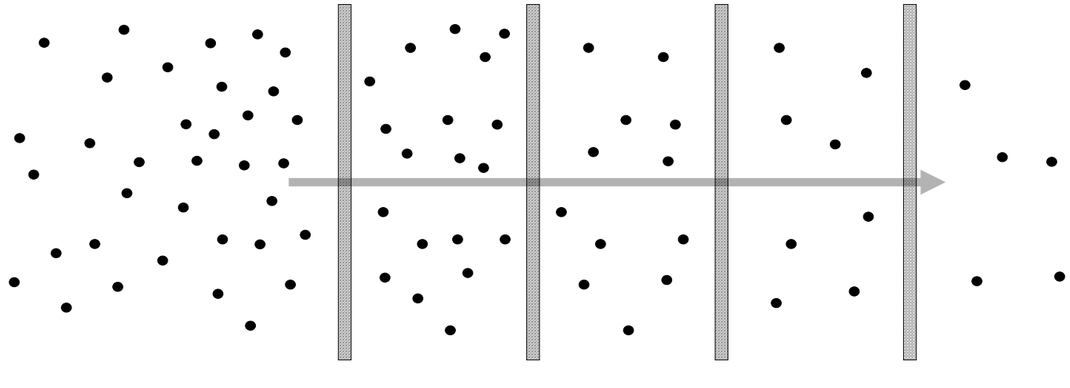
The diagnosis of breast cancer is a life threat, a physical and psychological challenge, bringing along intense changes that contribute to the psychological suffering of the patients (Travado, 2015). Psychological Distress and Quality of Life are related, justifying the development of effective intervention programs that respond to the specific needs of patients (Pinho, 2015), as well as to the circle composed of friends and family, for their practical and psycho-emotional importance (Travado, 2015). Preliminary research has revealed that one of the major difficulties faced by women with breast cancer is communicating with their family members. Besides physical pain or mutilation, these women face emotions and feelings that are much more painful, almost always silenced.
Testimonies such as those heard in the "Tenho Cancro, e Depois?" initiative (SIC Notícias / Novartis) make us realize the emotional dimension of the disease: "It is very complicated to tell a child that mother is sick", "(...) there are many husbands who are not prepared because they do not know how to deal with a wife who has cancer", "There should be a kit that gives information, (...) so that they can also be informed to help us" or "All the people that take care of their relatives (...) need to be helped, they suffer more than we do and have no one to help them",—which places women, mothers, daughters, sisters, friends—and their families—under increased emotional tension and to which answers are missing as well.
In Portugal, we identified the lack of resources or instruments directly aimed at the communication between patients and family. This reveals an opportunity to develop a tool capable of simultaneously informing and transforming, promoting the active role of these agents. Thus, in seeking an original contribution and scientific development in a project that crosses the areas of design and health, and that addresses a contemporary and complex phenomenon, we will resort to a methodological integration perspective - "mixed methods research" (Curry, 2015), with the objective of designing a communication system that aims to facilitate dialogue and communication among the various interlocutors, by making available detailed information on modes and approaches for the transmission and sharing of news, feelings and emotions, suited to different circumstances and scenarios, and which will contribute to a more positive way of dealing with the disease (coping) and to the sense of domain and capacity to cope with the situation (empowerment).

design: lost in translation?

How the concept of design is understood and might be clarified within European Union policies when looking at a funding application process.

Rui Costa Monteiro
PhDDesign, Faculty of Fine Arts, University of Porto | Research Institute for Design, Media and Culture (ID+)
ruicostamonteiro@gmail.com

Supervisors: Bruno Giesteira - Prof. at Faculty of Fine Arts, Design Department, University of Porto | Senior Researcher at INESC TEC (CSIG); Cristina Farinha – Researcher at Sociology Institute, University of Porto; Anne Boddignton – Dean of the College of Arts and Humanities, University of Brighton.



rationale

At the European Union level, Design is a policy priority for which there are a set of available funding programmes and opportunities.
Navigating through them is however a complex task not only due to the massive amount of available information but also due to the difficulty of deciphering it. In particular, Design is presented in a multiciplicty of definitions to potential funding recipients, representing as such another complexity layer.

problem statement

The current research proposal is based on the hypothesis that multiple definitions of Design used within European Union policies can limit access to funding and fundamentally on the possibilities it represents for new partnerships, growth and jobs.
It therefore aims at responding to the research question “how can organisations position themselves to successfully understand and access European Union strategies and opportunities related to Design?”

approach

Analyse the concept of Design from the perspective of a funding application process by developing and validating a permeability model analogy that represents a funding process and captures Design as a multi-dimensional concept.

This will be done through structured interviews and case studies with funding application professionals, project developers in Design and policy makers.

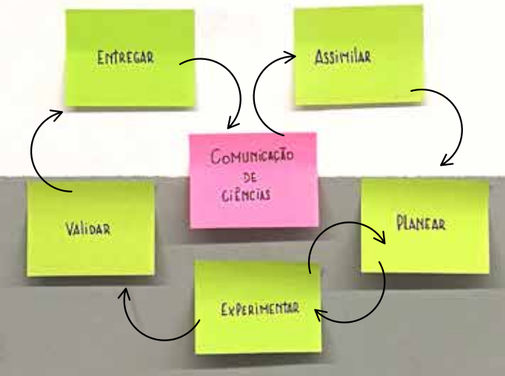
outcomes

Recommendations for policy makers and project developers on how the clarification of Design can improve access to funding.

A Comunicação Científica como desafio à estudantes de Design de Comunicação:

Workshops transdisciplinares para a colaboração entre o design de comunicação e a comunicação de ciências

Comunicação de Ciência,
Design de Comunicação,
Design Participativo,
Investigação em Design



Esta investigação está a desenvolver um modelo de workshop para promover experiências investigativas transdisciplinares a estudantes de design, e entre os seus objetivos estão: servir como uma atividade de promoção à investigação; contribuir com o desenvolvimento de soluções tangíveis para necessidades de comunicação de projetos de investigação científica; e incentivar a construção de sinergias entre o design de comunicação com outras áreas do conhecimento científico.

O formato do workshop é inspirado na combinação de ferramentas e métodos comuns ao empreendedorismo, nomeadamente os hackathons, com os métodos Design Sprint (Knapp, Zeratsky & Kowitz, 2016) e o The Innovator's Method (Furr & Dyer, 2014) e em processos de UX Design adaptados ao contexto da investigação científica.

Após a realização do primeiro teste os resultados apontaram para uma alta taxa de engajamento com 100% de efetividade na participação e cumprimento dos desafios; soluções pertinentes com os desafios propostos; criação de sinergias entre os participantes; e a avaliação positiva de 95% dos participantes. Através do inquérito de avaliação identificou-se que o workshop tem potencial estratégico para servir como um programa de estímulo à investigação aos estudantes de design - e, consequentemente, contribuir para o fortalecimento da comunicação de ciências. Ainda é necessário a realização de novos experimentos, nomeadamente em contextos multidisciplinares - que é o objetivo principal desta investigação em design.

Agradecimentos

Este trabalho é financiado por fundos nacionais através da FCT – Fundação para a Ciência e a Tecnologia, I.P., no âmbito do projeto UIDB04057/2020.

Este pôster insere-se no âmbito do projeto de investigação "Scientific Communication: What design students can do?", Financiado pela Fundação para a Ciência e Tecnologia (FCT) e pelo Fundo Social Europeu (FSE), no âmbito do projeto PD/BD/150607/2020.

Santiago Mourão
santiago.mourao@gmail.com
PhD Design . FBAUP . UPorto
Orientado por Heitor Alvelos

DESIGN E OS SISTEMAS LÚDICOS COMO MECANISMOS NO TRATAMENTO DA ANOREXIA NERVOSA

Palavras-Chave
design de jogos
co-design
mudança de comportamento
anorexia nervosa

VIVIANE PEÇAIBES | PEDRO CARDOSO | BRUNO GIESTEIRA | LILIANA CASTRO
ID+ / Faculty of Fine Arts, University of Porto, Portugal
vivianepecaibes@gmail.com

Esta investigação tem o objetivo de gerar principios de design para a conceção e desenvolvimento de jogos que atuem como ferramentas lúdicas para auxiliar no tratamento de pessoas com anorexia nervosa e de sensibilizar, informar e educar seus familiares e amigos. Neste contexto, será realizado um estudo aplicado utilizando estratégias de Co-Design para perceber as necessidades dos atores supracitados para que seja possível conceber jogos que contribuam para a sua qualidade de vida. A anorexia nervosa é uma doença responsável por elevadas taxas de suicídio, infeção e inanição, afetando principalmente a faixa etária mais jovem, sendo que parte do estudo de campo desta investigação está a ser realizado no Hospital São João (Porto) com a participação da equipa médica, pacientes e familiares atendidos pelo serviço.

Metodologia de Investigação



Passo 1 - Observação: Esta investigação iniciou-se através da revisão bibliográfica e está a passar agora pela observação do fenómeno e da perceção sobre as pessoas e seus contextos. Numa perspetiva de Co-Design, contamos com a colaboração de 2 ex-anoréxicas, mas que já recuperaram da doença. Foram realizadas entrevistas com outras pessoas recuperadas que tiveram anorexia no passado e forneceram inputs importantes para o trabalho de campo e como base para o desenvolvimento de novos jogos através da colaboração com o curso de Especialização em Design de Interação, Web e Jogos da Universidade do Porto em parceria com a FEUP e UPTEC. Agora entraremos na pesquisa de campo, serão utilizadas técnicas de entrevista em profundidade com especialistas do CHUSJ, além da observação passiva. Será utilizado um roteiro de entrevistas não-estruturadas, a fim de captar perceções, necessidades e dificuldades.

Passo 2 - Princípios: O objetivo é a criação de Princípios de Design, que serão o cruzamento entre a teoria com as informações do campo que serão analisadas através de Análise de Conteúdo. Propõe-se a criação de princípios para geração de *insights*, assim auxiliando o desenvolvimento de conceitos de projeto.

Passo 3 - Planos: Etapa de validação de conceitos e prototipagem. Serão organizados workshops de Co-Design com especialistas em Design e em Anorexia Nervosa para a validação dos conceitos gerados para Prototipagem do conceito aperfeiçoado. As etapas 2 e 3 não serão realizadas no hospital. Após a realização destas etapas pretende-se retornar ao CHUSJ para a realização de testes com pacientes.

Passo 4 - Testes: Observação do desempenho das ferramentas desenvolvidas do ponto de vista dos pacientes e da equipa médica. O tipo de avaliação será a observacional, acompanhada por entrevista em profundidade com os seus utilizadores. Os participantes serão selecionados pelos profissionais de saúde, diagnosticados apenas com Anorexia Nervosa e em tratamento no CHUSJ. Os pacientes serão de ambos os sexos, com faixa etária entre 18 aos 50 anos. Todos os envolvidos assinarão o Termo de Consentimento que foi avaliado e aceite pela Comissão de Ética do CHUSJ.
Os resultados serão apresentados para a equipa médica através de sessões de grupo focal, com objetivo de analisar e avaliar a aplicabilidade e os efeitos do uso pelos pacientes na perspetiva dos profissionais de saúde do serviço. Os participantes serão a equipa do CHUSJ.

Até então, já foram desenvolvidos e testados 2 jogos exploratórios, um com foco na informação sobre conteúdos relacionados com a doença e outro que age como instrumento para investigação.

Protótipo #1 ANgame COMPETITIVE



O primeiro jogo exploratório tem por objetivo a psicoeducação de jovens. Ele visa a sensibilização das pessoas para a prevenção da doença, através de uma mecânica competitiva de perguntas e respostas. Assim, pretende-se facilitar a aprendizagem sobre a doença, auxiliar os jovens a perceber situações de risco e a necessidade de pedido de ajuda.

VEJA COMO O PROTÓTIPO #1 FUNCIONA

Protótipo #2 ANgame COLLAB



O segundo protótipo é um instrumento para apoio à investigação e desenvolvimento, pois o jogo age como agente potenciador da conversa, ao mesmo tempo que fornece evidências visuais quanto ao conhecimento dos temas tratados e da tomada de decisão dos entrevistados em sessões de grupo focal ou entrevistas de investigação.

VEJA COMO O PROTÓTIPO #2 FUNCIONA



Figure 1. Walking aids for seniors. Photo: Sergey Ryzhov. In: Fastcompany. I wrote the book on user-friendly design. What I see today horrifies me. (NORMAN, 2019).

Yago Rodrigues
PhD Student
Design Doctoral Program
University of Aveiro
yagowr5@gmail.com

Nuno Dias
Thesis Supervisor
Assistant Professor
University of Aveiro
ndias@ua.pt

Ana Veloso
Thesis Supervisor
Assistant Professor
University of Aveiro
aiv@ua.pt

Poster presented at EAACI 2019, Lisboa - Portugal.

DESIGN FOR AGING: SENIOR'S EXPERIENCE WITH WALKING AIDS

In the current scenario of aging of the European population, walking aids (like the walking sticks, crutches and walker) are part of the senior´s material universe and bring for one hand, the support in locomotion and, for another side, they activate complex subjectivation processes, evoke cultural aspects, massification, and symbolic values. Thus, it is necessary to problematize the relationship between the senior subject and the stigmas associated with the aid equipment through medical-hospital aesthetics. In this sense, it is evident that this category of product does not, rigorously, offer an ideal of comfort, security and aesthetic empathy for its generation.

Keywords
Inclusive design,
Mobility experience,
Assistive technology,
Stigma on products,
Medical-hospital aesthetics.

Context: The walking aids appear in the imaginary as a vertical support cabe. However, the meanings of the products change according to the experience of use over time. In the twentieth century, these equipments adapted to the medical-hospital aesthetics and related to the issues of aging, linked to the archetype of the senior body - "fragile and slow". Although, these objects, even today, are interpreted as a symbol of aging.

Problem: There aren´t so many researches that reflects the relationship between aid equipment and the senior subject, regarding the process of stigma production (BISPO, 2018). In addition, it is also perceived, little interest in the personalization of the devices of aid, something that walks against the tendency of the current market, in which adapts products, clothes and even the workspace in our own way.

Objective: To reflect and identify the production of meanings related to the aid equipment, regarding the perception of stigma and the meanings attributed by the seniors and caregivers of the Patronato rest home in Aveiro - Portugal.

Method: For Yin (2005) the scientific method of case study is preferable when problems refer to contemporary phenomena. Therefore, the adopted method was a case study in the Patronato Institute in Aveiro - Portugal and it was divided into five major phases (exploration, evaluation, ideation, creation and validation). In this way, it is possible to evaluate the aid equipment more closely with the environments and activities, due to the comparison of the data, thus relating the production and effects of the observed problems.

Contribution: To create a project that improves the senior's experience by minimizing social stigma. In this sense, the walking aid should allow personalization through the subject, potentializing the emotional connections, deconstructing the archetype rooted on the body aged athwart materiality. Thus, more focused on user experience (identity) and resistance to subjection processes (stereotypes).

Aknowledgement: This work is supported by national funds through the FCT – Fundação para a Ciência e a Tecnologia , with the PhD reserch grant number "PD/BD/135277/2017".

BISPO, R. Design contra o estigma. Tese em Design. Universidade de Aveiro, 2018.

NORMAN, Donald A. Design emocional. Por que adoramos (ou detestamos) os objetos do dia a dia. Tradução de Ana Deiró. Rio de Janeiro: Rocco, 2008

YIN, Robert K. Estudo de Caso: Planejamento e Métodos. Bookman editora, 2015.

In an attempt to provide a quick initial idea of the research project, the scientific poster gives a brief overview of the foundations of the project from which the research process begins, using a variety of graphic elements that contribute to conveying the idea. Here we see a collection of scientific posters submitted by doctoral students in design over several years. We look forward to actively contributing to innovation development and providing realistic and practical solutions to contemporary design issues. Science is a cumulative process through different contributions; this directory, therefore, can be considered a primary reference for design research in the future.

BELAL HERBAWI

في محاولة لتقديم فكرة أولية سريعة عن المشروع البحثي، يقدم الملصق العلمي لمحة عامة عن الموضوع معرض البحث، باستخدام مجموعة متنوعة من العناصر الرسومية التي تساهم في نقل الفكرة. نرى هنا مجموعة من الملصقات العلمية قدمها طلاب الدكتوراه في التصميم على مدى سنوات عديدة. نتطلع إلى المساهمة بنشاط في تطوير الابتكار و تقديم حلول واقعية وعملية لقضايا التصميم المعاصرة. العلم هو عملية تراكمية من خلال مساهمات مختلفة. لذلك، يمكن اعتبارهذا الدليل مرجعا أساسيا لبحوث التصميم في المستقبل.

BELAL HERBAWI



Figure 1. Cusco bench designd as part of Geodesign Project

CAN AESTHETICS INSTIGATE THE REINTEGRATION OF WASTE INTO NEW PRODUCTS PROMOTING A CIRCULAR ECONOMY?

Diogo Frias
(PhD Student)
Design Doctoral Program
Universidade de Aveiro
dfriasriobom@gmail.com

Francisco Providência
(Thesis Supervisor)
Guest Associate Professor
Universidade de Aveiro
fprovidencia@ua.pt

Ana Velosa
(Thesis Co-supervisor)
Associate Professor
Universidade de Aveiro
avelosa@ua.pt

Recent years have witnessed a rapid growth in the world population, with the direct consequence of increasing the production of tradable goods, thus creating more waste caused by the rapid exchange of goods.
Through design, Geodesign project aims to attribute distinctive aesthetic qualities to architectural and urban design artefacts, produced from materials integrating industrial waste, respecting and enhancing its natural characteristics such as its colour, texture, resistance to weather, among others.

Keywords
Industrial waste, Brutalism, Geopolymer, Circular economy, Sustainability

There is a considerable amount of industrial waste produced in Europe, which, according to CVR(1), is around 300,000,000 tonnes per year. Included in the category of industrial waste are residues such as aluminum anodizing sludge, steel slag, effluent sludge, fly ash, among others, the destination of which is mostly direct landfill (except fly ash, usually included in Portland cement production). The management of industrial waste in particular is carried out in most cases by companies specialized in waste management, making them not visible / perceptible or accessible to the general population, requiring that their reintegration in the value chain, must pass by an industrial context.
As far as particle fly ash is concerned, since 1930 these have been integrated into the production of cement, varying in percentage, depending on the intended application, the ash properties, geographical location of application and the climate of the region (Marceau , 2007). Its inclusion in the production of cement guarantees final benefits to the concrete, namely the reduction of its permeability to water and chemicals, giving rise to a dense concrete, by reducing the size of the pores.
The Geodesign project - waste recovery for the design of value-added products, aims at the integration of industrial waste, in geopolymer and mortars, in order to be applied in the production of artifacts destined to architecture and urbanism. Conducted by a consortium that integrates the University of Minho, University of Trás-os-Montes and Alto Douro, Providencia design, W2V2 and CVR, with consulting from the University of Aveiro, the opportunity was identified for the development of artifacts capable of integrating waste industrial products of categories C and F, produced by companies from the North of Portugal, with a view to their enhancement, enhancing through design different physical, chromatic, plastic and resistance qualities to aging and wear, not forgetting their economic relevance.
In this sense, it was proposed the development of a series of innovative products under the Geodesign brand that adopt an aesthetic that is called ***eco-brutalist***.

(1) CVR - Centro de Valorização de Resíduos

Marceau, M., M. Nisbet, and M. VanGeem. 2007. Lifecycle Inventory of Portland Cement Concrete. PCA R&D Serial No. 3011. Portland Cement Association, Skokie, Illanois, USA.



Figure 1. *Detail (lower left corner) of the poster created by Almada Negreiros (1893-1970) for the Portuguese film "A Canção de Lisboa", in 1933.*

Igor Ramos
(PhD Student)
Design Doctoral Program
Universidade de Aveiro
igorapramos@gmail.com

Helena Barbosa
(Thesis Supervisor)
Assistant Professor
Universidade de Aveiro
helenab@ua.pt

A HISTORY OF THE PORTUGUESE FILM POSTER: THE ROLE OF DESIGN IN CREATING A VISUAL AND CINEMATIC CULTURE

Film posters have been, for over 120 years, artifacts intertwined with design and cinema history. In a country with a small film industry such as Portugal, cinema business has had a long tradition of neglecting or undervaluing the importance of posters and other graphic materials designed to promote the films. Researchers have only recently started to write about the Portuguese film posters of the 20th century. By coalescing in-depth historical research with several practical projects, this investigation embraces the film poster as a compass to discover and promote a closer relationship between the fields of Portuguese design and cinema.

Keywords
Portuguese cinema,
Graphic design, Poster,
Visual Culture,
Authorship.

The film poster, like other posters, represents an inherently ephemeral artifact, whose main purpose is to promote the film, film festival or cinematic event that it announces, during a specific period of time in a determined place (physical or digital). Since its inception, in 1896, when the first public film screenings took place in Portugal, up until the present day, the film poster has been transfigured by the hands of the artists and designers who have created it. For 120 years it has reflected the evolution of the written and visual narratives of films and, simultaneously, of the graphic language of countless communicational artifacts that build the Portuguese visual culture, by adopting a multeity of graphic discourses.

However, film posters have been silent witnesses. Very few of them remain from the first twenty years of Portuguese cinema, and there is an overall shortage of knowledge regarding its study, which spreads across the entire period of time in analysis. Only over the last ten years have some efforts started to be made towards recovering these posters from the archives and private collections, studying them from a design point of view and sharing them with the public. These are noteworthy contributes, despite being mostly partial and often limited to sporadic initiatives.

Therefore, this investigation's main goal is to know, promote and advance the role of design in the context of Portuguese cinema, adopting the poster as its main focus. In order to do so, a thorough research regarding the State of the Art on this matter has been made; the main national repositories were visited to gather and collect posters for the creation a digital catalogue, publicly accessible by everyone; some of the designers with the most notorious graphic work within this field of research are currently being interviewed, in order to provide new knowledge concerning the history, and the stories, of the posters.

At the same time, collaborative partnerships were established with national institutions, which provided this investigation a deeper insight into the Portuguese film business through the development of several design projects: the Portuguese Cinemateca and Portuguese Film Academy (in Lisbon), Cinema Trindade (in Porto) and Luso-Brazilian Film Festival (in Santa Maria da Feira).

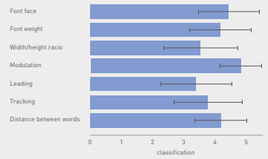
More than preserving the memory of the Portuguese film poster, this research project advocates that the poster can serve as a lead to a greater cooperation between the professionals of both areas. It is believed that the role of design and designers shouldn't be the creation of some graphic pieces, but instead the design of visual identities and communication strategies that spread across multiple applications and go hand-in-hand with the film throughout the festival and/or commercial circuits.

The expected outputs of this research are the thesis document, where all the gathered knowledge and information will be manifested, along with the launch of a website/digital catalog dedicated to Portuguese film poster. Curated every week with new posters, the website will also feature small interviews with designers, collectors, researchers and other experts as well as additional content related with this artifact, making it more accessible to cinephiles, designers and the general audience.

Aknowledgement: This work is supported by national funds through the FCT – Fundação para a Ciência e a Tecnologia, I.P., within the project "UID/DES/4057/2016", with the PhD reserch grant number "PD/BD/135279/2017".

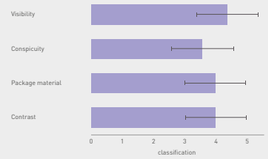


Legibility assessment



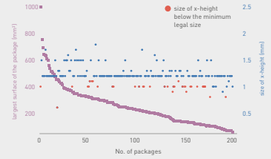
The lowest rated typographic parameters in this study, leading and width-to-height ratio, correspond to those most easily adjusted to reduce the space reserved to the list of ingredients in the package, given the rules imposed by EU legislation to font size.

Visibility assessment



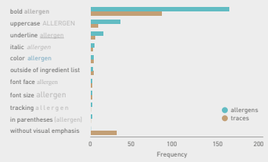
Conspicuity is the visual parmeter with the lowest score in this sample. The variety of information commonly available on a label - marketing claims, nutrition information panels, use and storage information, health claims, etc. – creates a background noise that makes the relevant information to the allergic sufferer hard to find.

Font size vs. package size



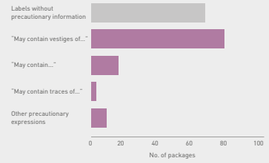
No significant correlation was found between the size of the package and the font size in the ingrediente list (r[196] =.20), which is always close to the minimum size allowed by EU legislation. Cases where the font size is even below the legal limit are observed throughout the full size range of the packaging.

Types of visual emphasis of allergens



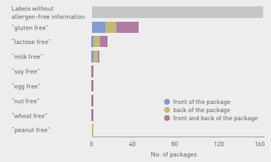
The EU legislation dictates that allergens should be readily distinguishible, being bold text the most used type of emphasis. However, the lack of legislation about precautionary labeling means that 24% (n=29) of the traces in the sample do not have any kind of visual emphasis alerting their presence.

Precautinary allergen labeling



Although the presence of traces of allergens is indicated in most cases by the phrase "may contain vestiges of...", the lack of regulation means that consumers need to be alert to different formulations of the same information.

Allergen-free assurance presence



Literature indicates that consumers, in general, tend to mistrust food information. Health claims like "allergen-free" may allow to increase consumer assurance (Eden, Bear, & Walker, 2008). Currently, only a minority of products contain this information, mainly aimed at consumers with food intolerance.

Eden, S., Bear, C., & Walker, G. (2008). The sceptical consumer? Exploring views about food assurance. Food Policy, 33(6), 624–630. http://doi.org/10.1016/j.foodpol.2008.02.003

Fonseca I.,
Silva M.[1]
Vairinhos M.[1]
Quental J.[1]
Moreira A.[2]
[1]Department of Communication and Art, University of Aveiro, Aveiro, Portugal.
[2]Faculty of Medicine, University of Porto, Porto, Portugal.

Poster previously presented at EAACI 2019, Lisbon, Portugal.

VISUAL COMMUNICATION OF ALLERGENS ON FOOD LABELS: A QUALITATIVE ASSESSMENT

An effective food labelling system is very important for health protection of allergic consumers. The last update on the European Food Information Regulations 2014 mandates the disclosure of any of the 14 listed allergens on food labels and establishes guidelines for their presentation. Yet, many consumers still face difficulties when shopping, particularly in the visibility and interpretation of allergen information. Therefore, we aimed to evaluate food allergens visibility and legibility properties considering the Regulation (EU) No. 1169/2011 on the provision of food information to consumers.

Keywords
Food Allergy,
Food Labelling,
Visual Communication,
Legibility,
Legislation.

Method Twelve visual parameters concerning visibility and legibility were developed. These were validated in a pilot by eight graphic design specialists and PhD design students that employed a 5-point Likert scale in the analysis of food labels (n=8). Eleven of those parameters were considered to have enough internal consistency (α>0.7) and were used in the analysis of an intentional sampling of food labels (n=196) in a major supermarket store in Portugal.

Results All the analysed food labels disclosed the presence of allergens via typographic signal (mostly bold, uppercase letters or underline) within the ingredients list. The majority of the labels (n=193) identified the allergen in the ingredients list by at least one instance of their common name. The mean x-height value of the text of the sample (M=1.20; SD=0.20) sits right over the minimum value defined by EU standards of 1.2 mm, and 34 food labels (17%) were found to have that value below the legal limit. The defined typographic parameters found to have the lowest scores were the leading (M=3.34; SD=1.13), width-to-height ratio (M=3.47; SD=1.17) and tracking (M=3.71; SD=1.08), while conspicuity (M=3.58; SD=1.16) was the visibility parameter in greater need of improvement.

Conclusion Our findings support the need to review regulation concerning the principles of visual communication of allergens. Solutions to be developed should respond to functional requirements such as legibility, but also facilitate perception, understanding and decision making, thus providing clear and accurate food allergen labelling for consumers.

Conflicts of Interest There are no conflicts of interest to declare.

Acknowledgements This work is supported by Fundação para a Ciência e Desenvolvimento (FCT).

IVO FONSECA
Mário Vairinhos / Joana Quental / André Moreira • 2018



Figura 1.
Mini Wheels Julho 2018 in Aveiro.

Joana Ivónia
PhD Student
Design Doctoral Program
Universidade de Aveiro
joanaivonia@gmail.com

Cláudia Albino
Thesis Supervisor
Assistant Professor
Universidade de Aveiro
c.albino@ua.pt

José C. Mota
Thesis Supervisor
Assistant Professor
Universidade de Aveiro
jcmota@ua.pt

DESIGN IN BUILDING COLLABORATIVE NETWORKS FOR THE ENHANCEMENT OF TERRITORIES: MINI WHEELS CASE.

The Mini Wheels is an initiative to promote the use of the bicycle in the city from childhood . It is promoted by Ciclaveiro, a local association for urban mobility by bicycle, from Aveiro - Portugal. The initiative aims to raise awareness in the community, especially families with children, of the benefits of cycling in their daily trips with children from an early age and to benneficts local economy.

Keywords
Collaborative design; sustainability; Aveiro territory; bicycle;

FUAD-LUKE, A., Anja-Lisa, H., & Katharina, M. (2015). Agents of Alternatives Re-designing Our Realities. Berlin: Agents of Alternatives.

Mini Wheells project is a projecto that aims at being a stimulus for children to start a cycling learning process in public spaces, coexisting with other mini riders and thus contributing to the adoption of the bicycle as an identifying element within that community, increasing the sense of belonging to the territory through the bicycle and fostering the development of a critical mass and promoting a change in behaviour and habits.

The transdisciplinary and holistic view of design integrated in this project plays a strategic role regarding the concept of the project design, the mediation for the co-creation of its mechanics, favouring communication and active involvement of internal and external agents to the group, including local authorities; schools and parents' associations; local businesses; local industry linked to bicycles and brands associated with it, and also the media. Design assumes a dimension of seeking and acting as a catalyst for change, promoting social, political and economic changes, and playing the role of facilitator, author, co–author and co-creator (Fuad- Luke, 2015).

The Mini Wheels promotes the use of the bicycle in the city from childhood and it is promoted by Ciclaveiro, a local association for urban mobility by bicycle, which operates in Aveiro - Portugal.

The initiative aims to raise awareness in the community, especially families with children, of the benefits of cycling in their daily trips with children from an early age. In the 2019 edition of Mini Wheels, there were **88 children between two and the twelve years old who explored the city on their bicycles, accompanied by their families**. For the co-creation of the initiative it was selected an area of the city full of small local business and involved eighteen shop owners, Ciclaveiro and another local business association.

The children left with a map, where the shops were identified, which allowed them to orient themselves in the city. They also had a passport to collect the stamps from the shops they went through. The shop owners, with some designer insights, had carefully and creatively prepared diferent offers and creative activities to promote their business, showing from experience how convenient it is to get to their shops by bicycle, as well as the benefits of buying locally.

The use of the bicycle in possession of the car allowed a better knowledge of the territory by the children and families, a greater proximity, appreciation and experience of the public space. It also allowed more social interaction benefiting the local economy, and consequently the city and the citizens.

The results of the survey of participating families and marketers revealed that this type of initiative is desired and appreciated by the families, exponenciators of the local economy and the most sustainable mobility habits in the city.

The ID+ Doctoral Programme in Design encourages collaboration among scholars who study the convergence of design with various domains, ranging from traditional arts and crafts to service administration and strategic planning. This program advances an inclusive and comprehensive outlook on design knowledge and practices. The scientific posters presented in this publication illustrate the broad range of subjects that can intersect with design. It's also worth noting that the ID+ Doctoral Programme in Design provides a unique platform for interdisciplinary learning and exchange.

It brings together experts from different backgrounds to collaborate and share their perspectives, leading to a deeper understanding of design and its impact on society. By promoting cooperation and inclusiveness, the Doctoral Programme is not only fostering a more diverse and dynamic design community, but also contributing to the advancement of design research, pedagogy, and practice.

MARCO MENDES

O Programa de Doutoramento em Design ID+ incentiva a colaboração entre investigadores que estudam a convergência do design com vários domínios, desde as artes e ofícios tradicionais até à administração de serviços e planeamento estratégico. Este programa propõe uma perspectiva inclusiva e abrangente sobre conhecimentos e práticas de design. Os posters científicos apresentados nesta publicação ilustram a vasta gama de temas que se podem intersectar com esta disciplina.

Vale também a pena notar que este Programa de Doutoramento proporciona uma plataforma única para o intercâmbio interdisciplinar e aprendizagem. Reúne especialistas de diferentes origens para colaborar e partilhar as suas perspectivas, conduzindo a uma compreensão mais profunda do design e do seu impacto na sociedade. Ao promover a cooperação e a inclusão, o Programa de Doutoramento em Design ID+ não só contribui para uma comunidade de design mais diversificada e dinâmica, mas também para o avanço da própria investigação e prática do design.

MARCO MENDES

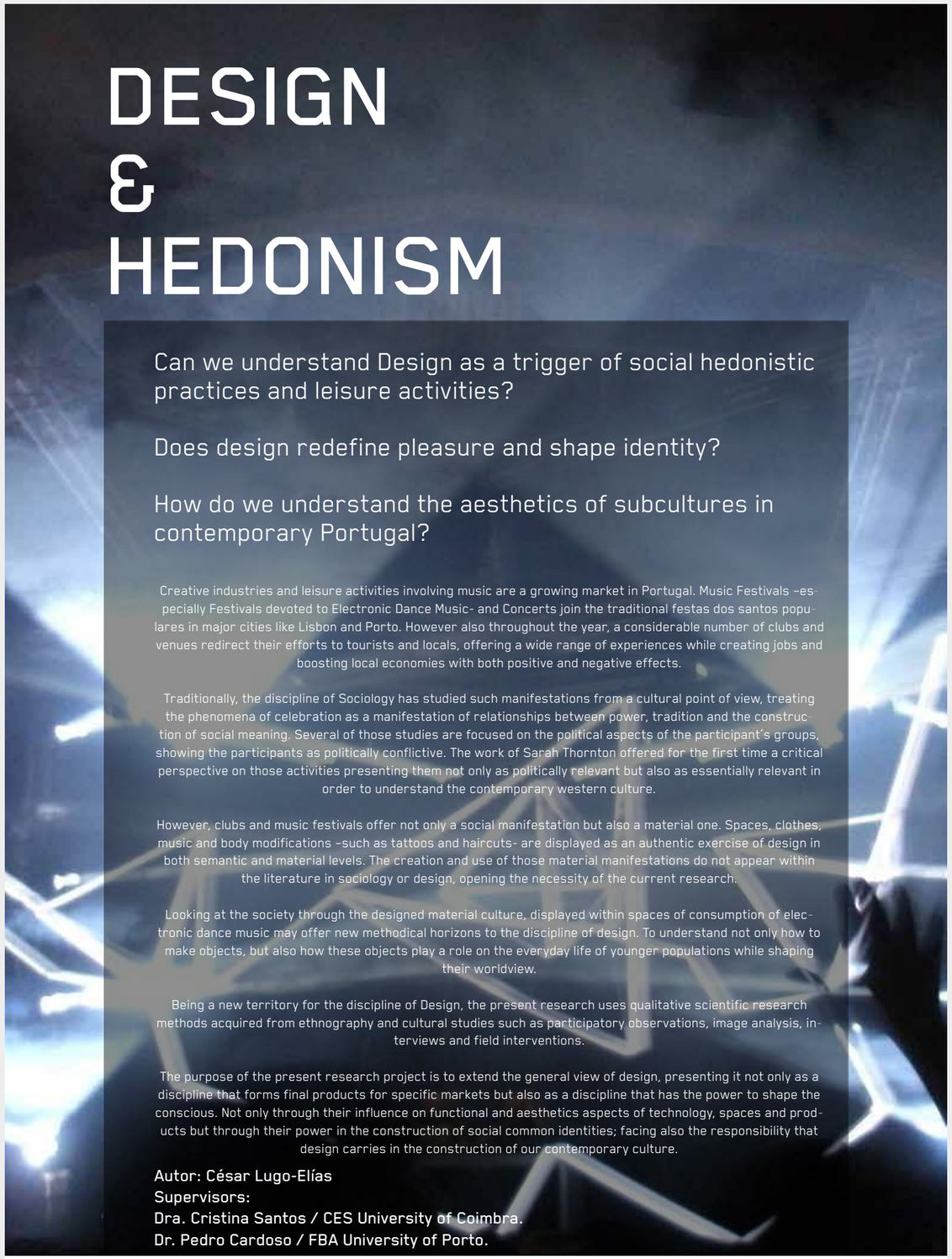
Ana Clara Roberti (University of Porto)
Advisors:
Helena Santos (University of Porto)
Daniel Brandão (University of Minho)

Island City is a project based on ethnographic documentary, using audio and film mediation as to present alternatives to the agendas of exotization and consumption of the *other*. This research is based in the city of Porto, Portugal, and focus on the populations living in microcosmos - as *islands* - within the midst of the urban chaos. They are communities at risk of disappearing or under reabilitation processes that may cause transformations or dispersions.

The interest of this work lies in a lack of a clear objectivity in face of a dynamic and living population that did not ask to be study subject, and the need to introduce a cautious subjectivity. This research seeks to take a deep and patient view of these *islands* and is about the documentary and artistic self-criticism, the intentional or unintentional consumption of individuals and whole communities who are in delicate situations.



ANA CLARA ROBERTI
Helena Santos / Daniel Brandão • 2017



DESIGN & HEDONISM

Can we understand Design as a trigger of social hedonistic practices and leisure activities?

Does design redefine pleasure and shape identity?

How do we understand the aesthetics of subcultures in contemporary Portugal?

Creative industries and leisure activities involving music are a growing market in Portugal. Music Festivals –especially Festivals devoted to Electronic Dance Music- and Concerts join the traditional festas dos santos populares in major cities like Lisbon and Porto. However also throughout the year, a considerable number of clubs and venues redirect their efforts to tourists and locals, offering a wide range of experiences while creating jobs and boosting local economies with both positive and negative effects.

Traditionally, the discipline of Sociology has studied such manifestations from a cultural point of view, treating the phenomena of celebration as a manifestation of relationships between power, tradition and the construction of social meaning. Several of those studies are focused on the political aspects of the participant's groups, showing the participants as politically conflictive. The work of Sarah Thornton offered for the first time a critical perspective on those activities presenting them not only as politically relevant but also as essentially relevant in order to understand the contemporary western culture.

However, clubs and music festivals offer not only a social manifestation but also a material one. Spaces, clothes, music and body modifications –such as tattoos and haircuts- are displayed as an authentic exercise of design in both semantic and material levels. The creation and use of those material manifestations do not appear within the literature in sociology or design, opening the necessity of the current research.

Looking at the society through the designed material culture, displayed within spaces of consumption of electronic dance music may offer new methodical horizons to the discipline of design. To understand not only how to make objects, but also how these objects play a role on the everyday life of younger populations while shaping their worldview.

Being a new territory for the discipline of Design, the present research uses qualitative scientific research methods acquired from ethnography and cultural studies such as participatory observations, image analysis, interviews and field interventions.

The purpose of the present research project is to extend the general view of design, presenting it not only as a discipline that forms final products for specific markets but also as a discipline that has the power to shape the conscious. Not only through their influence on functional and aesthetics aspects of technology, spaces and products but through their power in the construction of social common identities; facing also the responsibility that design carries in the construction of our contemporary culture.

Autor: César Lugo-Elías
Supervisors:
Dra. Cristina Santos / CES University of Coimbra.
Dr. Pedro Cardoso / FBA University of Porto.

CÉSAR LUGO-ELÍAS
Cristina Santos / Pedro Cardoso • 2017



arts and humanities

Strategy for Design Management at the Creative Science Park - Aveiro Region

Eduardo Carvalho Araújo (PhD) [a],
João António de A. Mota (PhD) [b], Filipe J. C. Teles Nunes (PhD) [c]
a Departamento de Design, UAD, Universidade Federal de Campina Grande, BR.
b Departamento de Comunicação e Arte, ID+, Universidade de Aveiro, PT.
c Departamento de Ciências Sociais, Políticas e do Território, GOVCOPP, Universidade de Aveiro, PT.

Abstract

Design is perceived as a key issue to take in consideration for strategic management at the Creative Science Park (CSP). In this context we discuss the role of Design Factory (DF) and of Design at the CSP aiming at stimulating a relational environment of partners network with holistic approaches and praxis concerning the roles of innovation and Design. Methodologically theoretical framework and ethnographic approaches were integrated by means of descriptive and qualitative analysis. The sample size used , the stakeholders interviewed and the nature of this research called for an inductive approach, informed by the encoding of structural relevancies. The interpretation of structural relevancies gave clear indicators concerning the multiple roles of Design in organizations similar to the CSP. This research presented three scenarios informed by multiple understandings concerning the role of Design for the CSP and proposed the scenario illustrated in this poster , in which Strategic Design Management is perceived at multilevel decision making by all intervening, starting at the highest levels of decision making in the organization and is perceived throughout the organization as a facilitator for innovation in dynamic and open business systems, confirming that organizations that have Design embedded at the highest levels of decision making, have been consistently the most successful organizations.

Contextualization

Departing from the Triple Helix model (TH) we studied the CPS aiming to contribute for making it better positioned for managing the flows of knowledge, technologies and innovation leading to the effective implementation of these flows in the industry and territorial competiveness.
Given this context we discuss the role of Design Factory (DF) and of Design at the CSP aiming at stimulating a relational environment of partners network with holistic approaches and praxis concerning the roles of innovation and Design. Methodologically theoretical framework and ethnographic approaches were integrated by means of descriptive and qualitative analysis. The sample size, the stakeholders interviewed and the nature of this research called for an inductive approach, informed by the encoding of structural relevancies. The interpretation of structural relevancies guided the demonstration and presentation of various scenarios and gave clear indicators concerning the multiple roles of Design in organizations similar to the CSP. This research selected three scenarios resulting of multiple understandings of the role of Design for the CSP and proposed the scenario depicted for this poster, in which Strategic Design Management is perceived at multilevel decision making by all intervening, starting at the highest levels of decision making in the organization and is perceived throughout the organization as a facilitator for innovation in dynamic and open business systems. The collected data shows evidence that organizations that have Design embedded at the highest levels of decision making, have been consistently the most successful organizations.

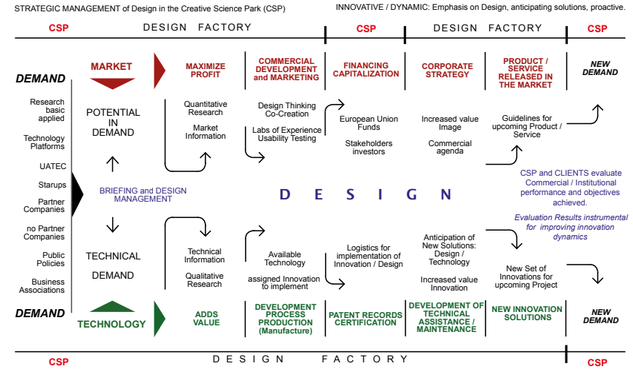


Fig 1 Strategic Design Management is perceived at multilevel decision making by all intervening, a facilitator for innovation in dynamic and open business systems.

Conclusion

For differentiating of similar organizations we do suggest CSP have a new designation: **Design Innovation Park**. This proposal is a post Helsinki model (Design Factory) that goes beyond a platform of interdisciplinary, design collaboration, management, engineering and industrial sustainability to become a catalyst for a culture of innovation in which the outputs and outcomes may feed new demands, and Design is embedded at the highest levels of decision making. We argue that all partners involved at the CSP are indeed part of a creative network based in competiveness and sustainability, for which will be relevant to perceive Design as a key facilitator for stimulating strategy, sustainability and competiveness.

References

Araújo, Eduardo Carvalho (2017). Estratégia para a Gestão do Design no Creative Science Park – Aveiro Region, PhD in Design Thesis, Universidade de Aveiro, Portugal.
Best, K. (2009). Gestão de Design: Gerir a estratégia, os processos e a implementação do design. Lisboa: AVA Publisher.
Brown, T., & Wyatt, J. (2010). Design Thinking for Social Innovation. Stanford Social Innovation Review, (Winter 2010), 30–35.
Creativity, Design and Business Performance. (2005). DTI Economics Papers, 15, 76
Design Wales. (2011). Case Studies in Design Policy & Programmes. Cardiff: SEE/DDC.
Etzkowitz, H., & Leydesdorff, L. (1995). The Triple Helix--University-Industry-Government Relations: A Laboratory for Knowledge Based Economic Development. EASST Review, 14(1), 14–19.
Mozota, B. B. de, Klöpsch, C., & Costa, F. C. X. da. (2011). Gestão do Design: Usando o Design para Construir Valor de Marca e Inovação Corporativa
Tschimmel, K. (2012). Design Thinking as an effective Toolkit for Innovation. In Proceedings XXIII ISPIM Conference: Action for Innovation: Innovating from Experience (p. 20). Barcelona.

This research was carried out with the support of the CNPq – Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico no âmbito do Programa Ciência sem Fronteiras, Brasil.

Institutional support





Exposição "Que Força é Essa – Protesto e Participação Democrática em Portugal: cartazes Artesanais do Arquivo Ephemera"
Casa da Arquitectura, Setembro a Dezembro de 2019
Cartaz (direita): João Faria / Drop
Fotografia: Renato Cruz Santos

objectivos

Que força é essa é uma investigação de doutoramento sobre a produção, uso e arquivo de cartazes artesanais de protesto em Portugal, na segunda década do século XXI, com foco no período de intervenção da Troika. É realizada em colaboração com a Ephemera – Biblioteca e Arquivo de José Pacheco Pereira.
Ambiciona-se o esclarecimento de um fenómeno central - a inscrição de dissensão no espaço público/político, português e contemporâneo - , das estratégias adoptadas nessa procura, das condições amplas e específicas que influenciam as estratégias adoptadas, e idealmente das suas consequências.

metodologia

A metodologia é sobretudo de ordem qualitativa, procurando a conjugação de múltiplas fontes e formas de informação (entrevista, observação, análise de documento), centrada na acção do investigador mas atenta aos significados revelados pelos participantes, com vista à "identificação de interações complexas dos fatores" (Creswell, 2014, p.52).

autor

Helena Sofia Silva (hsofiasilva@gmail.com)

equipa de orientação

Heitor Alvelos (orientador)
José Pacheco Pereira (co-orientador)

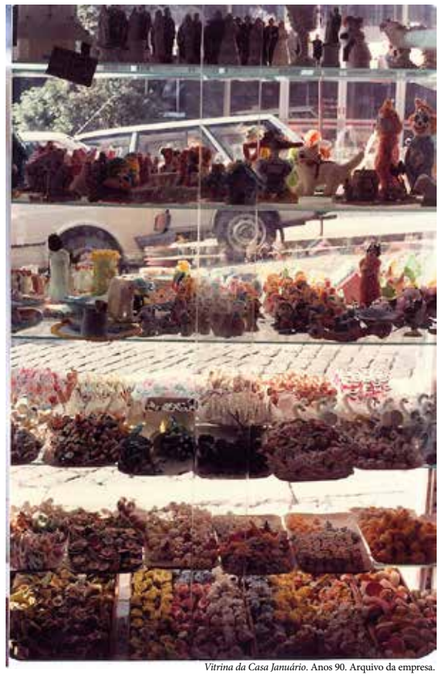
publicações

Silva, H. (2021). Tensões sociopolíticas em imagens do pós-milénio. In Baltazar, M. J. and Quadros, T.S. (eds.) (2021). Imagem no Pós-Milénio – Mediação, Processo e Tensão Crítica. (pp. 92-113). Matosinhos: esad-idea.

Silva, H. (2019). Poéticas micropolíticas, insubordinação e tinta sobre papel. In Moura, M. and Gaudêncio, S. (eds.) (2019). Páginas Inquietas. Sobre documentos insubmissos. (cap. 7, pp. 1-16). Lisboa: Dois dias edições.

Silva, H. (ed.) (2019). Que força é essa. Protesto e participação democrática em Portugal. Lisboa: Tinta da China.





Vitrina da Casa Januário. Anos 90. Arquivo da empresa.



Funcionário na fachada primitiva. Anos 50. Arquivo da empresa.



Januário Mendes Ferreira. Anos 60. Arquivo da empresa.

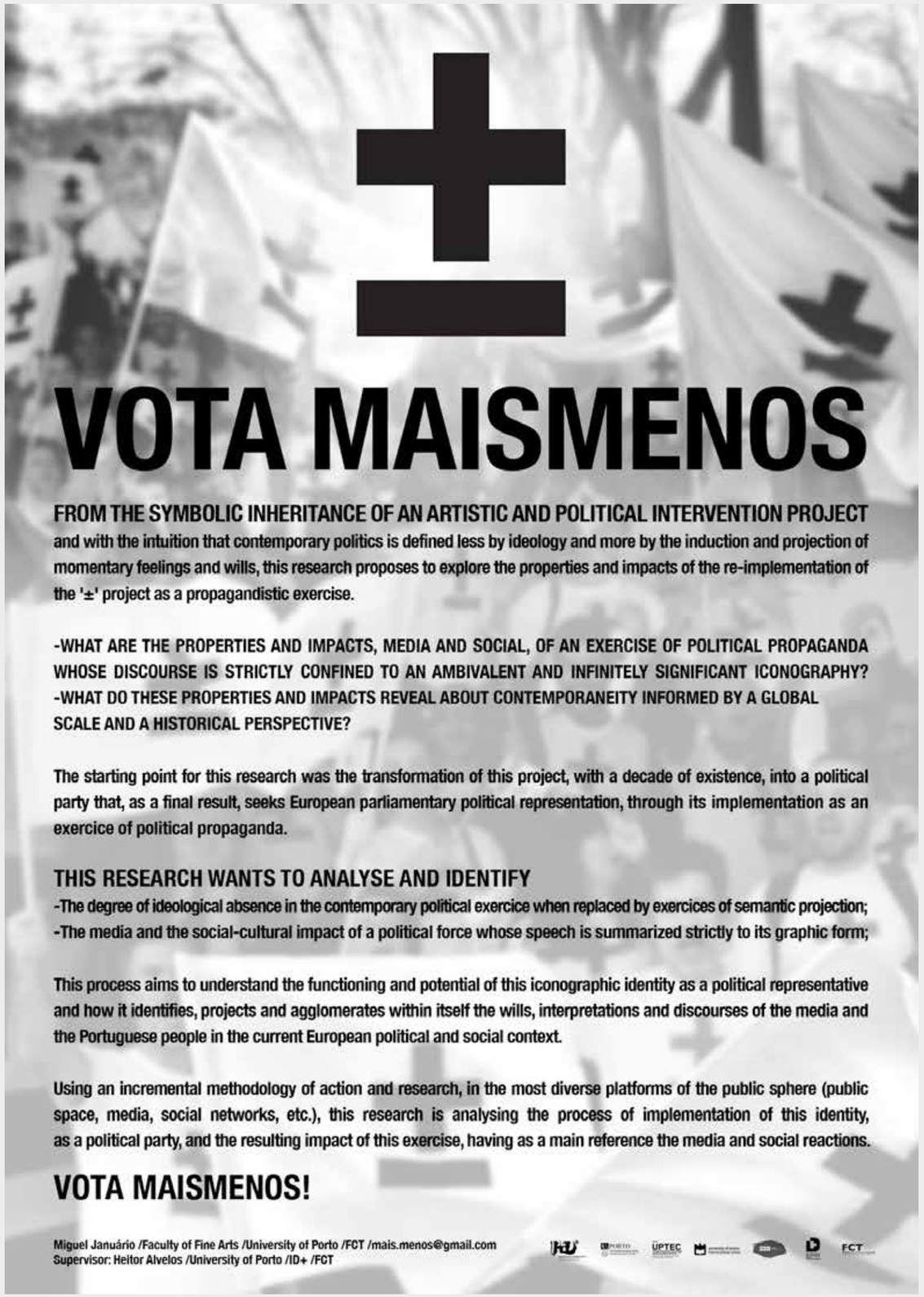
A CIDADE-VITRINA

Uma resposta ao desaparecimento ou descaracterização das lojas cinquentenárias da Cidade do Porto

Marta Nestor | dcmartanestor@gmail.com
PhDDesign, Faculdade de Belas-Artes, Universidade do Porto
Orientação: Susana Barreto (FBAUP), José Alberto Rio Fernandes (FLUP)

Partindo da vitrina enquanto espaço de transição entre a cidade e a loja, entre espaço público e privado, considerando a sua relação simbiótica e mimética, propõe-se um contributo para o reforço da viabilidade das lojas cinquentenárias do Porto.
A partir da análise de testemunhos, consulta de arquivos e do mapeamento do desenho das fachadas de estabelecimentos, cuja proximidade geográfica e pessoal se privilegia, pretende-se contribuir para a resiliência da empresa, a valorização do estabelecimento e o entendimento das vitrinas enquanto plataformas de sedução, de exposição, e de inscrição da identidade do lugar.

MARTA NESTOR
Susana Barreto / José Alberto Rio Fernandes • 2017



MIGUEL JANUÁRIO
Heitor Alvelos • 2017

In the current digital era, the influence of traditional analog processes in the discipline of Design is increasingly relevant. In this publication, we can observe that in recent years the Research Institute for Design, Media and Culture (ID+) has contributed to the study of traditional crafts and their use in contemporary Design. A knowledge applied in different areas such as embroidery, letterpress, manufacturing, among others. ID+ “has invested in creative pedagogy to drive a significant part of its research and restorative actions because it believes that education, and particularly art and design education, can and must become a key component of discourses on cultural preservation.” These research activities act as catalysts to build and preserve a historical legacy for current Design and Education.

SOFIA MEIRA

Chatterjee, A. (2021). Design Research: Outputs and Outcomes. Anti-Amnesia: Design Research as an Agent for Narrative and Material Regeneration and Reinventing of Vanishing Portuguese Manufacturing Cultures and Techniques [Abstract]. (pp. AA–24,25) Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto, Unidade de Investigação em Design, Media e Cultura (ID+).

Na era digital atual, a influência dos processos tradicionais analógicos na disciplina do Design é cada vez mais relevante. Nesta publicação, podemos observar que nos últimos anos a Unidade de Investigação em Design, Media e Cultura (ID+), contribuiu para a investigação em práticas tradicionais e a sua aplicação no contexto do Design contemporâneo, tendo vindo a ser aplicado em diversos campos, como o bordado, a tipografia com carateres móveis, a manufactura, entre outras. O ID+ “ tem investido na pedagogia criativa para conduzir parte significativa das suas pesquisas e ações restaurativas porque acredita que a educação, e principalmente a educação artística e do design, pode e deve tornar-se um componente-chave dos discursos sobre preservação cultural.” [1] Estas iniciativas de investigação, atuam como catalisadores para a construção e preservação de um legado histórico para o Design e a educação.

SOFIA MEIRA

[1]. Tradução pela autora.





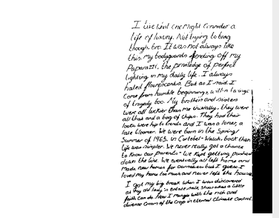






Sapatilhas: cultural significance and industrial legacy

A moment of joy upon completing the first batch of uppers at Cortebel (Fábrica Mecânica), Cortegaça. The designs were made exclusively from dead stock leather and textiles, and were named after the craftspeople, starting with those working in the sewing room (left to right): Rosa Amélia, Inês (team leader), Fátima, and Cláudia.

















Top row, left to right: Unpacking over 20 years of dead stock and samples. Treasure room.
2nd row: Cortebel's brand mark ribbon from the 1970s. Selected design, Antónia II, from Cortebel 50 commemorative series.
3rd row: Prototype production sequencing of the Cortebel 50 commemorative series, featuring the hands of Abhishek Chatterjee, Germano, Inês, José Armando, António, and Pedro Carvalho de Almeida.
Bottom row: Inês, Rosa Amélia, Fátima, Cláudia, and José Armando holding the shoes with their own respective names.

Authors
Prof. Pedro Carvalho de Almeida (University of Aveiro, ID+) pca@ua.pt
Abhishek Chatterjee (PhD Design, University of Porto) designracaddi@gmail.com

Acknowledgements
This project results from a collaboration between: ID+ (Research Institute for Design, Media and Culture), a multidisciplinary research structure anchored in the University of Aveiro and the University of Porto; Central Saint Martins Research (University of the Arts London); PhD Program in Design, FBAUP (Faculty of Fine Arts of University of Porto); and UPTEC (Science and Technology Park of University of Porto).

The authors would like to express their gratitude to Prof. Heitor Alvelos (University of Porto, ID+), Prof. Adriano Rangel (University of Porto, ID+), Prof. Janet McDonnell (Central Saint Martins Research), Prof. Susana Barreto (University of Porto, ID+), Paulo Albergaria (Cortebel), Clara Gonçalves (UPTEC), Fátima São Simão (UPTEC/PINC), and especially to the Fundação para a Ciência e a Tecnologia (FCT), for the support given to this research.

From gloom to bloom?

This poster presents a snapshot of a collaborative research project which employs hands-on methods in design to recover, organize and utilize entrepreneurial/corporate archives from obscure and bygone Portuguese sneaker labels.

The project seeks to develop generative resources for creative exploration and innovation from material culture, towards bridging the gap between design research and the Portuguese footwear industry.

It also fosters possibilities of creating and promoting autonomous brand/enterprise development, networking and knowledge exchange.

Scope/context
— Focus on Portugal's locally produced and distributed brands of sports footwear, such as Cortebel, Desportex and Xavi, among others.
— Comprehending the rationale behind the apparently limited shelf life of local brands, in spite of Portugal's global reputation as a major producer (B2B), and a year on year growth in number of labels.
— Constructing a multi-dimensional framework through applying a variety of hands-on methods such as Brand Archiving, Visual Analysis, and Designrascar, to understand and register the cultural significance and industrial heritage of Portuguese sports footwear brands and producers.

Opportunities/challenges
— Paucity of comprehensive studies about popular Portuguese sports footwear labels from the second half of the 20th Century (www.brandarchives.org).
— Traditional gap between design education, skilled designers, and research in design, and the footwear industry, yet to be addressed.
— Steady growth of casual footwear production in the past decade, despite a long standing tradition and expertise in leather footwear manufacturing.

Aims/outcomes
— Constructing an archive which upholds the legacy of local brands and manufacturing of sports shoes in Portugal.
— Using archival materials as generative resources for creative production. The archive presently comprises of museum quality material covering over 30 Portuguese brands from the 1930s to 1990s, and includes extensive original products, packaging and contextual imagery. From over 500 pairs, most are from the iconic Sanjo (1933–1995) and Cortebel (1965 to present).
— Emphasizing the human dimension behind local brands through engaging with anonymous actors and recording their life stories.
— Developing a platform for cross-collaboration/fertilization between design research and enterprises for mutual progress.

ABHISHEK CHATTERJEE / PEDRO ALMEIDA

• 2016

Grounding community participation by means of design in a context of and in crisis

Keywords: design for community empowerment, critical thought and action, socioeconomic challenges, appropriability.



Pink spot represents an overlooked area of Porto on city maps, where Lagarteiro is located (in red)

ACTION PLAN

0 _exploratory stage
Immersion: context, people and external agents

1 _individual stage
My story: eating habits, desires and challenges

Workshops for building narrative scenarios based on the information collected through initial individual questionnaires.

2 _collective stage
Our stories: similarities, differences and challenges

Focus groups, critics on scenario building and content, and mapping exercises.

3 _intermediar stage
Our community: challenges, opportunities and possibilities

Groupwork: developing and applying a questionnaire in the community

4 _community stage
Achievements for the community:
he who seeks finds

Community session: active community participation and articulation with external agents and experts for local agenda development on balanced nutrition and family budget management.

key drivers
Accessibility (cognitive, technological and economic), **Transparency, Flexibility, Openness, Appropriability** and **Reciprocity**

INTRO

Lagarteiro is one of the 14 social housing neighbourhoods located in the Porto's parish: Campanhã. With more than 1.600 inhabitants spread over 446 dwellings, this bad reputation neighbourhood has a geographical condition that somehow unleashes many of the socioeconomic challenges that its population faces.
Based on the information gathered through the exploratory stage of this research project and sustained by other researchers and agents in this context, health is compromised due to the lack of finances and poor diet. In turn, a poor diet is cause and effect of other problems experienced by the population and is undermining the breakdown of the generational cycles of poverty.

Research goals
To develop and implement a model of participation as a mean for community empowerment, enabling people's voice and critical action through and in design.
To use this model to cope with an significant challenge lived by Lagarteiro population referring to food and household budget management.

Theoretical framework
design for community empowerment

Research approach
action research

Operationalization
participatory design and codesign principles and means

Documentation
ethnography (fieldnote diary, drawing, photography and audio-visual recording)

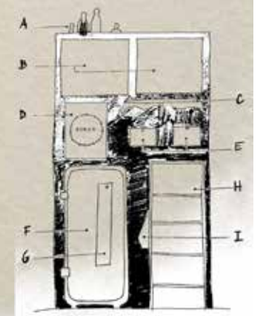


Diagram for constructing individual narrative scenarios

ACHIEVEMENTS

People involved: 165 residents (10% total population) and 29 external agents (20 individuals + 9 institutional).
More than 300 hours of fieldwork between May 2015 and September 2016.
A model for participation has been developed, implemented, and partially evaluated. Tools and methods adapted or developed seem to be potentially replicable in other contexts or themes. Lessons learned from the field can constitute good deontological references to those who are planning to work with communities.

CONCLUSIONS

There is no applied research in design in community settings only by means of design: emotional management and interdisciplinary cooperation have been two key components. Reciprocity is a principle to be fostered throughout the process, to build relationships of trust for mutual aid and learning, towards social capital growth. In a context of deep literacy and economic deficits, resources of excellence are human by nature, such as dedication, creativity, and critical thinking. However flexible, plans do fail, and the unexpected always happens. A sense of opportunity has been critical in ensuring the progress of the project. Though it needs to be continued and deepened, community participation seems to be grounded but still waiting for support.

Cecília Peixoto Carvalho
cecilia.peixoto.carvalho@gmail.com
Sup. Teresa Franqueira (UA) Cosup. Lígia Ferro (UP)

RD. researchday. universidade de aveiro

arts and humanities

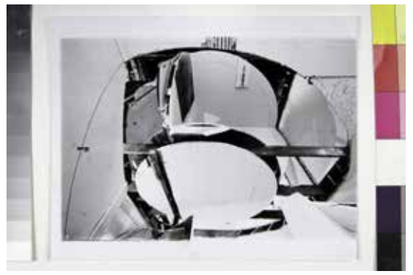
ID+
Process and deconstruction: a study into recursive structures between kitchen and design

Inês Laranjeira, João A. Mota / Supervisor
Department of Communication and Art, University of Aveiro
ID+ Research Institute for Design, Media and Culture

Abstract
From the triangulation kitchen, design and process this study searches evidence for bridging process between the fields of kitchen and design. Deconstruction was instrumental for exploring and testing the presence of recursive structures intersecting the two fields, aiming to prove if and whence kitchen may contribute to expand the knowledge of design.

Recursive structures

By recursive structures we mean elements carrying the essential information that generates similar patterns visible on different fields. While Rosalind Krauss stresses, *"a recursive structure, that is, some of the elements of which will produce the rules that generate the structure itself. (…) Further, that this recursive structure is something made, rather than something given, is what is latent in the traditional connection of "medium" to matters of technique"*, David Gelernter gives a different perspective, identifying a recursive structure as scientific concept he explains that *"a structure is recursive if the shape of the whole recurs in the shape of the parts (…)"*. Gallenger goes on telling *"the idea of recursive structure came into its own with the advent of computer science in the 1950s. (…) But it also happens that is fundamental to the history of architecture, especially to the gothic, renaissance and baroque architecture of Europe."*



Circus 2. From *"Circus-Caribbean Orange"*, Chicago (Gordon Matta-Clark 1978)

Methods of study

We started the qualitative analysis (Saldaña 2009) by working with a sample test of 4 projects: [1] Food Design—Meat the Expectations (Alonso, Klooster, et. al 2013), [2] Food Phreaking #0 (The Center for Genomic Gastronomy 2013); [3] The Chronic Facility (Alison Thomson 2010) and [4] Conflict Kitchen (Rubin and Weleski 2010—). Being coding an interpretative and heuristic process, decoding the language from the projects led us to recognize categories, places that, in turn, would point towards specific regions of understanding (*placements*) and thereafter evidences for recursive structures.

Subsequently, the wayfinding of recursive structures was informed by understanding: [1] Jacques Derrida philosophy of deconstruction, trying, at first, to re-place the space of architecture for the space of the kitchen and, moreover, consider the evolution of the space of the kitchen in architecture; [2] Martin Heidegger concepts on the aesthetic experience and materiality, in particular [3] Rosalind Krauss concepts on axiomatic structures in relation to the projectual activity [art (sculpture), architecture, design]. Here, as mentioned before for architecture, we tested the replacement of sculpture for kitchen in relation to design. We also tested to invert places, this is, thinking the discipline of design with focus on the field of contemporary kitchen, by replacing sculpture for design and looking for kitchen; [4] Richard Buchanan theory on the "Wicked Problems in Design Thinking" by rethinking *placements* over categories by way of *signs*, *things*, *actions* and *thoughts*. Finally, we also questioned at which extend the 4 projects of the sample test follow [5] Jeffrey and Shaowen Bardzell approach of critical design "families" of thought.

Conclusions

Up to date we found the following list of recursive structures set with no hierarchy of importance. These and other recursive structures found will be grouped and rearranged to answer specific questions of this research in progress, aiming to prove if and in what way kitchen may contribute for the knowledge of design, working so to speak, as Richard Buchanan argues, as a *"quasi-subject matter of design thinking"*. If so, kitchen as others *placements*/ regions may offer, are open to receive and edify an expanded view of the discipline of design.

Recursive structures

deconstruction
the familiar
khōra
resting-within-itself
language
desire/ anima
culture/ hegemony

care
ethics
senses
aesthetic experience
techne/ technology
indeterminacy
matter-form
process

conceptual
collaborative
market
transdisciplinary
complexity
strategy and planning
wicked problems
construction

References

Alonso, Miguel Bruns, Sietske Klooster, Menno Stoffelsen, and Dominika Potuzáková. 2013. "Nourishing the Design Ability through Food." In *Proceedings of the 5th International Congress of International Association of Societies of Design Research (IASDR) : "Consilience and Innovation in Design"*: 26-30 August 2013, 4649–60. Tokyo.

Bardzell, Jeffrey, and Shaowen Bardzell. 2013. "What Is 'critical' about Critical Design?" In *Proceedings CHI 2013: Changing Perspectives*, 3297–3306. Paris.

Buchanan, Richard. 1992. "Wicked Problems in Design Thinking." *Design Issues. The MIT Press* 8 (2): 5–21.

Campolo, Lisa D. 1985. "Derrida and Heidegger: The Critique of Technology and the Call to Care." *Journal of the American Academy of Religion* 53 (3): 431–48.

Derrida, Jacques. 1992. "Invitation to a Discussion." *Columbia Documents of Architecture and Theory* 1 (D): 7–27.

Derrida, Jacques. 1995 (1993). "Khōra" In *On the Name*. Crossing Aesthetics, edited by Werner Hamacher and David E. Wellbery, 89–127. Stanford University Press.

Gelernter, David. 2011. "What scientific concept would improve everybody's cognitive toolkit?" in *Edge*. https://www.edge.org/response-detail/10574 [visited on February 25th, 2016]

Heidegger, Martin. 2002 (1935-1936). "The Origin of the Work of Art." In *Martin Heidegger: Off the Beaten Track*, edited by Julian Young and Kenneth Haynes, 1–55. Cambridge University Press.

Krauss, Rosalind. 2000. *A Voyage on the North Sea: Art in the Age of the Post-Medium Condition*. London: Thames & Hudson.

Krauss, Rosalind. 1979. "Sculpture in the Expanded Field." *October 8* (Spring): 30–44.

Saldaña, Johnny. 2009. "An Introduction to Codes and Coding." In *The Coding Manual for Qualitative Researchers.*, 1–31. London: SAGE Publications, Inc.

Wigley, Mark. 1995 (1993)."The Translation of Deconstruction." In *The Architecture of Deconstruction: Derrida's Haunt*. 1–33. Cambridge MA, London: The MIT Press.

RD. researchday. universidade de aveiro

arts and humanities

The contribution of design to passenger comfort onboard long haul trains in Portugal

João Cruz,*
Vasco Branco (Supervisor, UA-DeCA), Teresa Oliveira (Co-Supervisor, ISPA-IU and Univ.of East London)
Departamento de Comunicação e Arte, ID+, Universidade de Aveiro
* <cruz.joao@ua.pt>

Abstract

Human comfort adopts distinct configurations in different environments. What shapes the domestic type of comfort is unlikely to be paramount on the composition of the workplace type or the restaurant type of comfort. Still, the comfort passengers endure on a short bus ride and on a long rail journey are expectantly of a different nature despite being both formed on ground based vehicles. The purpose of the present work is to ascertain which are and how interrelate the more prominent ingredients of comfort for passengers onboard long haul trains in Portugal. Furthermore, it aims to depict the routes design can wield to shape this rail comfort. Departs from a dual conception of comfort that aggregates physical comfort and psychological well-being. This research supported the first author's PhD thesis.



Fig 1 / Intercidades train, Corail carriages.



Fig 2 / Alfa Pendular train, CPA trainset.



Fig 3 / Domains that demarcate the Holistic comfort onboard trains

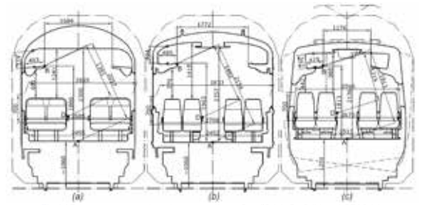


Fig 4 / Passenger compartment cross-sections, Corail2 (a), Sm2 (b) and CPA2 (c).

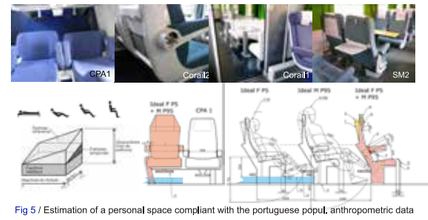


Fig 5 / Estimation of a personal space compliant with the portuguese popul. anthropometric data

The main objective of the research program was to expand the knowledge and understanding of how design participates in the shaping of comfort of a complex product. A set of four studies was designed to address design and comfort in the passenger compartments of Portuguese long haul trains.

Why trains

The Intercidades and Alfa Pendular trains (Fig. 1, 2, 4) were selected as our field of study because:
1) They constitute a real ecosystem at reach for empirical investigation, where people perform staged social interactions along an incarcerated existence filled with observable activities and choreographies.
2) Onboard trains onsets an array of i) kinematic demands, ii) corporeal excitation and iii) challenges to the control of space-time that are uncommon in other built environments.

Structure

Our research works are formed by four studies developed from 2010 to 2013.

Study 1

We specified Holistic Comfort (HC) or Global Comfort as the integrating construct of physical comfort and psychological wellbeing that draws the reaction of a given individual upon a particular circumstance.
The Holistic Comfort Onboard Trains (HCOT) is intertwined by three fundamental specificities: i) it is a consumable attribute of a service and, accordingly, complies with the theory of consumer comfort (Spake 1992); ii) forms in passenger compartments that are *servicescapes* (Bitner 1992) and iii) germinates within *capsule habitats* (Suedfeld e Steel 2000).
Our study describes nine domains that demarcate HCOT (Fig.3)

Study 2

We completed a case study to depict the historic evolution and the current condition of the service and fleet that materialize IC and AP trains.

Study 3

A heuristic evaluation of the three habitability nucleus (Fig.6) was performed that enabled to diagnose the 35 major design insufficiencies of the studied servicescapes.

Study 4

A dedicated survey instrument was created: a printed self-completion questionnaire which was administered to real passenger onboard 14 ordinarily scheduled trains (N=1576). The instrument comprehends 44 variables (under 8 main dimensions).
Among other findings, it is worth to highlight that:
A) Real passengers compute, simultaneously, ten different variables while evaluating the overall comfort of their seat;
B) There is an inverse correlation between the verticality of the seat's backrest ant the seat's overall comfort;
C) The few predictors of the carriage's overall comfort form an unexpected hierarchy of importance: 1st the overall comfort of the passenger's seat; 2nd the evaluation of the WC (usable space, usability, cleanliness and maintenance condition); 3rd evaluation of the "vide poche" at the personal space; 4th evaluation of the restaurant compartment; 5th the satisfactori_ness of the air temperature inside the carriage; 6th the (im)possibility to perform relaxation activities along the journey.

Conclusions

We've discussed the findings from the four studies and described the 14 areas of priority intervention for the design that seeks to elevate the commercially-oriented HCOT of future trains. Those areas affiliate with two types of projects (cf. the categories of Verganti 2008) (Fig.8):
I) User-centered design (6 areas), which updates the product offer;
II) Design-driven innovation (8 areas) which proposes commercially reasonable radical innovations.
On trains, where a commercially-oriented Holistic Comfort is provided, the user satisfaction tends to decrease with the course of time, both due to user habituation and the erosive effect of the disclosure of advances on competing products.
For the railways, which according to conventional economic theory surpassed the maturity stage and entered the de decline stage sixty years ago, the elevation of comfort is one of the last usable implements from the competitive arsenal at reach. Design will always provide contributions to shape the HCOT of passenger compartments, new or refurbished. Those contributions can sprout from frivolous design approaches (worthless and/or counterproductive in what real comfort concerns) or, alternatively, can proceed from a well-informed design. Our work aspires to be an allowance to the latter.

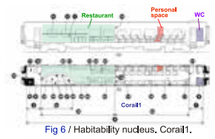


Fig 6 / Habitability nucleus, Corail1.



Fig 7 / *Vide poche* utility, SM1

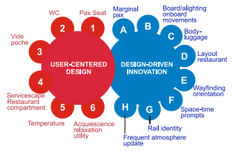


Fig 8 / Areas of priority intervention

References in this poster:

Bitner, M., *Servicescapes: the impact of physical surroundings on customers and employees*, Journal of Marketing, Vol.56, 1992

Spake, D, *The theory of consumer comfort: its domain, properties and consequences*, Univ. of Alabama, USA, 1999.

Suedfeld, P & Steel, G, *The environmental psychology of capsule habitats*, Annual Review of Psychology, 2000, 51, pp.227+253.

Verganti, R., *Design, meaning and radical innovation: a metamodel and a research agenda*, Journal of Product Innovation Management, Vol.25(4), 2008, pp.436+456

RD. researchday. universidade de aveiro

arts and humanities

The durability of the Design Classics as a tool to support the product design process:

10 principles for the project

João Martins/Doctoral
Department of Communication and Art, University of Aveiro

Abstract

This research shows the path followed in the study that focuses on durability as a strategy for the prevention / reduction of environmental impacts caused by the production and consumption of Western societies. The work was based primarily on collecting issues that justified the need for the research. Based on the knowledge obtained about the consequences of premature disposal of products, including the production of waste and use of resources, the research has directed to strategies that motivate reducing consumption by increasing the lifetime of the product. The durability of some products referred as Design Classics motivated the development of the research. After defining the universe that fits this category, we selected a sample considered representative and created a database with systematized content for research. Through qualitative and quantitative analysis of samples of these products, we met the ten most mentioned. From this set of qualifying terms we have developed two operating matrix (for generating and evaluating concepts) that can be applied to product development. A standard model that enables a strategy for designing products with relatively greater useful life.

Introduction

This poster describes the research work that aims to contribute for the development of an ecodesign strategy "Design for longevity" to increase product life and reduce environmental impacts due to obsolescence causes. Motivated by environmental consequences of excessive consumption of natural resources, energy and disposability of products, the research was focused on the product system level which includes the optimization of initial lifetime and, more precisely, in the optimization of mechanisms that enable the reduction of environmental impacts by consumption reduction. Design for longevity aims to extend the product's useful life, its technical, functional and aesthetic qualities, i.e. the time that the product functions correctly and the time the user finds the product attractive.

Research

The reasons leading to product elimination are several (Kazazian, 2005; Lewis & Gertsakis, 2001; Cooper, 2004):

- *Properties' degradation or structural fatigue caused by intensive use; chemical or natural degradation;*
- *Damage caused by accidents through improper use;*
- *Technological obsolescence of products that incorporate mechanical or electronic devices which are frequently updated,*
- *Cultural and aesthetic obsolescence for fashion products.*

This waste has three major destinations: *recycling*, *landfill* or *incineration.* The "European Waste Hierarchy" expressed in Directive 2008/98/EC on waste (European Parliament and Council, 2008) which defines 5 actions/ solutions:

1. *Waste prevention*
2. *Reuse and preparation for reuse;*
3. *Recycling*
4. *Recovery (including energetic valorization)/ incineration*
5. *Disposal (safe storage/landfill).*

This work present contributions at the first level, defined as a set of measures taken to avoid a substance, material or product becoming waste (European Parliament and Council, 2008). In this sense, and in the scope of this investigation, *extending products' useful life* is an encouraging factor to reduce consumption. This "design for longevity" strategie (Hemel, 1998; Lewis & Gertsakis, 2001; Manzini & Vezzoli, 2002; Tischner, 2001), is one of those approaching objectively the issue of durability. The aim of this strategy is to extend the product's useful life in its technical and aesthetic qualities,. This implies that products will be used for a longer period of time. Research has focused on the principle of "how to reach a classic design" (Hemel, 1998), "considering classic design" (Lewis & Gertsakis, 2001) or seeking greater product longevity through "timeless design" (Tischner, 2001).

Aims and questions of the research

- *Does the status of Design Classic "obtained" by some products depend to a great extent on a combination of aesthetic, functional and material factors rather than on technological factors?*
- *Can the detailed study of Design Classics be synthesized in a set of product attributes usable in the design process of new products?*
- *Can a design strategy based on characteristics of Design Classics allow the manufacturing of products with the potential for a longer useful life than competing products?*

Universe of products studied

The knowledge obtained from the literature review of exceptional industrial products allowed us to select inclusion criteria that characterize the universe of products (Design Classics) considering the main objective of the investigation.



Fig 1 / Anglepoise 1227 desk Lamp - George Carwardine, 1932.

The Design Classics (Fig. 1) are products that remain in production for several generations despite the production of new versions and changes in fashion, taste and cultural changes.

Conclusions

The study of Design Classics revealed a set of 10 adjectives most frequently mentioned, and allowed to produced a hierarchy from the accounting of the number of times the adjective (or ways which refers to that adjective) is quoted in the documents analyzed about the products.

1st. Simple
2nd. Innovative (in its time of creation)
3rd. Ergonomic
4th. Elegant
5th. Functional
6th. Robust
7th. Inexpensive (fair price)
8th. Variable
9th. Versatile
10th Combined

The deepening of the qualifying terms with respect to their definitions and conversion to product attributes, can be used in a design model that aims to increase the shelf life of products based on Design Classics characteristics. Based on this we developed two operating matrix (for generation and evaluation of concepts) that can be applied in product development.

References

European Parliament and Council. (2008). Directive 2008/98/EC on waste Bruxeles, Official Journal of the European Union
Hemel, C. G. V. (1998). EcoDesign empirically explored. Design for environment in Dutch small and medium-sized enterprises. Delft University of Technology, Delft.
Kazazian, T. (2005). Haverá a idade das coisas leves – Design e Desenvolvimento Sustentável (Editora Senaced.). São Paulo: EditoraSenac.
Lewis, H., & Gertsakis, J. (2001). Design + Environment: a global guide to designing greener goods. Sheffield: Greenleaf Publishing Limited.
Manzini, E., & Vezzoli, C. (2002). <<O>>desenvolvimento de produtos sustentáveis<<os>>requisitos ambientais dos produtos industriais. S. Paulo: Editora da Universidade de São Paulo.
Tischner, U. (2001). Tools for Ecodesign and Sustainable Product Design. In M. Charter & U. Tischner (Eds.), Sustainable Solutions: Developing Products and Services for the Future. Sheffield: Greenleaf Publishing.

RD. researchday. universidade de aveiro

arts and humanities

The Illustration in the Children's Picturebook in Portugal: from the three-dimensional representation to the book page

Magda Cordas/Postgraduate Research Student
Joana Quental/Ph.D.
Department of Comunication and Art, University of Aveiro

Abstract
This study focuses on the topic of the children´s picturebook, centered on the three-dimensional illustration, an emerging phenomenon in Portugal. In this context, the investigation aims to understand this visual discourse in the editorial and narrative realms. As an alternative imagery proposal, the three-dimensional illustration opens new perspectives and ways of approaching contemporary illustration. This research, concludes that the creative process of three-dimensional illustration is usually done by hand. The Illustrator seeks an intimate relationship with the different materials, exploring inventive processes in constant experimentation and transformation. One of the main factors that created the basis of the three-dimensional illustration phenomenon in the picturebook gender was the massive use of digital technologies as a privileged medium for creating images at the turning of the twentieth century to the twenty-first century. In response to this historical circumstance, the illustrator attempted to differentiate himself from his pears, searching to discover a more authentic, legitimate and spontaneous visual expression.

Historically, it is known that the first books for children may have been produced in the beginning of the late seventeenth century and during the eighteenth century. The illustrated book as an artefact was quite different from what we know today, mainly due to the technology limitations that, in a way, conditioned the production of the book and the illustration itself. In Portugal, it was from the second half of the nineteenth century that books specifically written for children has emerged as a distinct literary field and therefore boosted the publication of children´s books, where text and image simply coexisted.

The bond of complicity between words and images in such publications is clear today and is the result of the conceptual and formal book's evolution mainly underpinned by technological development. Nowadays, children´s book – in particular the picturebook – has achieved great notoriety and prestige as an artistic and cultural manifestation. This kind of publication has shown a remarkable progress, a target of a constant creative renewal, always looking for refreshing and sophisticated perspectives of the relationship between the verbal and visual discourses, themes and the book/artefact. In this context of picturebook expansion, the illustrator is no longer confined to the universe of creating images, but he also assumes the responsible of the whole book project – from the initial concept to the production of both text and illustration and book design. To this illustrator/ designer is today recognized a proper space within Design discipline. This reality is enhanced by an increasing domain and the ability to explore technology, making it faster and more efficient to test and experiment with new creative solutions.

In this scenario some contemporary Portuguese illustrators took the change to explore alternative compositions that are created initially in a three-dimensional space and afterwards reproduced photographically to integrate a book page. Notions of volume, depth and scale, texture effects, light and shadow, become part of the grammar of this new visual approach - the three-dimensional illustration. This artistic expression has added a greater dimension to the narrative's perception, thus creating a pictorial concept between the two and the three-dimensional spaces that, in a way, has stimulated the development of the picturebook form. Thus, this study focuses on the relationship between the two and three-dimensionality and in the new expressive possibilities arising within, as a hypothesis for the creation of a new semantic space that opens to the contemporary illustrated book.

Metodology

This study aimed, firstly to identify the fundamentals that impulsed the emergence of three-dimensional illustration in Portugal, and secondly, to understand the work process inherent to this type of illustration. The methodology involved the selection of five relevant Portuguese illustrators from contemporary children's books which has used the three-dimensionality of translation the plan: André da Loba, José Miguel Ribeiro, Madalena Matoso, Mafalda Milhões and Margarida Botelho. Through a semi structured interview made to the illustrators, this research was able to determine and relate the factors that have motivated, shaped and conditioned the use of this three-dimensional expression based on the analysis of a specific book of each illustrator. Subsequently, an interpretative summary of the interviews were made, inferred from a cross-sectional analysis. The objective of this analysis was to understand the main



Fig 1 / Bichos faz-de-conta (2008) – André da Loba

convergences and divergences of the illustrator's' opinions, experiences and practices in creating their imagery and projectual design in the production of their graphic work.

Conclusions

Based on a comparative analysis of the interviews it was concluded that the creative process of three-dimensional illustration is usually centered on hand-made artwork. That means, the creator values an intimate relationship with the various materials in creating his artwork in a constant experimentation and creative transformation. The final images reproduced in a book format are able to reveal an authentic expression of the author's thinking and working process.

This research identified that this phenomenon was particularly due to the 90s of the twentieth century where technological achievements resulted in an obsession with the visual effects provided by this device. Thus, generating in the illustration of that time an appearance exaggeratedly digital, homogeneous and with no personal expression. As a reaction to the excessive use of the computer, the illustrator, moved by the desire to reinvent himself (and his work), rediscovers the taste for the work done by hand. He began to explore the spontaneity of his first strokes, the mistakes and the unexpected, experimenting and inventing alternative forms of expression to safety and digital artificiality. Thus, in this way the illustrator develops an unique and qualitatively distinctive approach, in which affirms his identity. In this regard, the research also came to the conclusion that this reality was in part a result of an international context were several artists since the second half of twentieth century, have an experimental approach in the way they create picturebooks for children.

This change of thinking and work method pointed out in this investigation can be identified as "experimental aesthetics", in contrast to the "perfect" and exquisitely finished illustration found in the 90s. The focus has shifted from an overvaluation of final art to a particular interest in the creative process and this understanding became explicit in the book pages. In other words, the illustrator entered a new way of creating his images as a playful game of discovery, guided now more by his work process than by preconceived ideas, most of the time, too rigid.

This study starts with the identification, at the present moment, of an alternative technical resource to the dominant two-dimensional representation - the three-dimensional illustration - in the context of the children´s picturebook. We believe that we have contributed to the discipline of Design, the recognition that this new approach makes room for new expressive possibilities and consequently semantics.

References

Sipe, Lawrence R.; Pantaleo, S. (2008). Postmodern Picturebooks: play, parody, and Self-referentiality. New York: Taylor & Francis.

Estranhas Interacções: Serendipidade no Meio Digital

Ricardo Melo
Plano Doutoral em Design da Universidade do Porto, FBAUP, UPTEC, UA, ID+.

Miguel Carvalhais
Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto, ID+

Uma Vida Otimizada

A computação ubíqua levou a que todas as nossas actividades possam, de alguma forma, ser mediadas por sistemas interactivos digitais: da interacção com informação à interacção com o espaço físico ou à interacção humana. Em todos os momentos do nosso quotidiano, estes sistemas têm a capacidade de condicionar o nosso comportamento e a forma como interagimos com o Mundo: desde o mais trivial, como na escolha de onde almoçar, ao mais pessoal, como na escolha de um possível parceiro amoroso.

Estes sistemas (com a possível excessão daqueles cujo fim é experimental, lúdico ou artístico) são, na sua maioria, criados perante uma lógica de funcionalidade e eficiência, fruto da sua origem como ferramentas no local de trabalho (Dunne, 2005), sendo sua intenção promover o resultado que consideram ser o mais pertinente e relevante às intenções do utilizador. Para tal, têm sido aplicados métodos de aprendizagem de computacional que permitem a estes sistemas criar perfis de utilizador, ou seja, representar os utilizadores de acordo com os seus comportamentos. Isto, associado a informação contextual recolhida por estes sistemas, permite-lhes fornecer resultados com um grau elevado de especificidade. No entanto, esta extrema relevância leva à diminuição de acidentes — eventos inesperados e imprevisíveis —, reduzindo a capacidade do Meio Digital (Murray, 2012) para o inesperado e para o surpreendente. Ademais, esta personalização pode levar a um efeito de câmara de eco (Pariser, 2011), em que a máquina apenas retorna aquilo que considera relevante para o utilizador, perpetuando um limitado espectro de interesses e levando à exclusão de tudo o resto, reduzindo o potencial do Meio para a Serendipidade.

Serendipidade e Estranhamento

Margaret Boden define a serendipidade como "a descoberta de algo valioso sem que se esteja especificamente à procura" (2004). Serendipidade é uma descoberta acidental, imprevisível mas relevante, seja por permitir encontrar determinada informação de interesse ou por levar a um momento de ideação. Na história da invenção e criatividade humana, são vários os momentos ditos serendipitosos, desde a descoberta da Penicilina à invenção do Abstracionismo (Cumming, 2006). Com a procura da optimização, da relevância e da funcionalidade nos sistemas interactivos, estamos também a reduzir o potencial para acidentes, para o inesperado e para a serendipidade. Nas palavras de Ethan Zuckerman em *Digital Cosmopolitans: Why We Think the Internet Connects Us, Why It Doesn't, and How to Rewire It*, para experienciar serendipidade, precisamos de correr riscos de fracasso, de frustração de tempo perdido" (2014). Deste modo, o método para conseguir promover experiências serendipitosas no Meio Digital é afastando-nos da funcionalidade, da optimização e da especificidade e procurar antes o acidente, o imprevisível e o estranho.

Estranhamento é um conceito criado pelo teórico literário formalista Viktor Chklovsky para descrever o efeito de distanciar a obra artística do espectador, tornado esta estranha, procurando dessa forma a uma nova observação da realidade através do olhar artístico, pois para Chklovksy a finalidade da arte é dar uma sensação do objecto como visão e não como reconhecimento; o processo da arte é o processo de singularização *ostranenie* (estranhamento) dos objectos e o processo que consiste em obscurecer a forma, em aumentar a dificuldade e a duração da percepção. O acto de percepção em arte é um fim em si e deve ser prolongado; a arte é um meio de sentir o devir do objecto, aquilo que já se 'tornou' não interessa à arte." (Todorov, 1999, p. 82)

Desta forma, propomos que ao criar sistemas interactivos que visem este estranhamento, podemos promover experiências para além das que se enquadram no paradigma funcional e procurem o inesperado e o não-familiar. Estes sistemas serão semelhantes aos "monstros bizarros" de Anthony Dunne, que procuram "desafiar a realidade banal suportada por produtos para consumidores, enfatizando a necessidade de identificar como produtos eletrônicos podem oferecer expressões alternativas da sua própria lógica funcional" (2005, p. 45).

Um possível exemplo destes "monstros bizarros" é *Serendipitor* (2010) de Mark Sheppard, uma aplicação de navegação GPS para telemóvel que, para além de oferecer ao utilizador uma rota para o destino desejado, sugere possíveis acções para este fazer durante o percurso, tais como seguir uma nuvem, sentar-se à sombra de uma árvore ou seguir uma pessoa durante dois quarteirões.

Um outro exemplo é de estranhamento aplicado a sistemas interactivos é o de *Argeïphontes Lyre* (n.d.), um software sistematizador desenvolvido por Akira Rabelais cuja interface gráfica consiste numa forma semelhante a uma nuvem, transparente, mostrando mensagens crípticas em diferentes línguas. Os comandos e menus são igualmente crípticos e, dado que o autor não oferece qualquer documentação relativamente ao uso do software, compete ao utilizador experimentar e descobrir, por tentativa e erro, as funcionalidades do programa.

Estes dois exemplos demonstram como o estranhamento aplicado à criação de sistemas interactivos, através de experiências não-familiares, podem privilegiar a descoberta, a exploração e o confronto com o erro e o acidente, possibilitando a surpresa e a serendipidade.

Referências

Boden, M. A. (2004). *The Creative Mind: Myths and Mechanisms*. Psychology Press.

Cumming, L. (2006, June 25). *What drove Kandinsky to abstraction?* Retrieved June 24, 2016, from https://www.theguardian.com/artanddesign/2006/jun/25/art1

Dunne, A. (2005). *Hertzian Tales: Electronic Products, Aesthetic Experience, and Critical Design*. The MIT Press.

Murray, J. H. (2012). *Inventing the Medium: Principles of Interaction Design as a Cultural Practice*. MIT Press.

Pariser, E. (2011). *The Filter Bubble: How the New Personalized Web Is Changing What We Read and How We Think*. Penguin Group US.

Todorov, T. (1999). *Teoria da Literatura: Textos dos Formalistas Russos Apresentados*. Edições 70, Lisboa.

Zuckerman, E. (2014). *Digital Cosmopolitans: Why We Think the Internet Connects Us, Why It Doesn't, and How to Rewire It*. W. W. Norton, Incorporated.

Obras Citadas

Argeïphontes Lyre, Akira Rabelais (n.d.).

Serendipitor, Mark Shepard, 2010.

Este trabalho é possível graças a uma bolsa por parte da Fundação para a Ciência e Tecnologia.



Interface gráfico de *Argeïphontes Lyre*

Codesigning communication in dementia

Participatory encounters with people with dementia and their families towards personalised communication strategies

Rita Maldonado Branco
PhDDesign, Faculty of Fine Arts, University of Porto
Research Centre for Design, Media and Culture (ID+)
ritamaldonadobranco@gmail.com

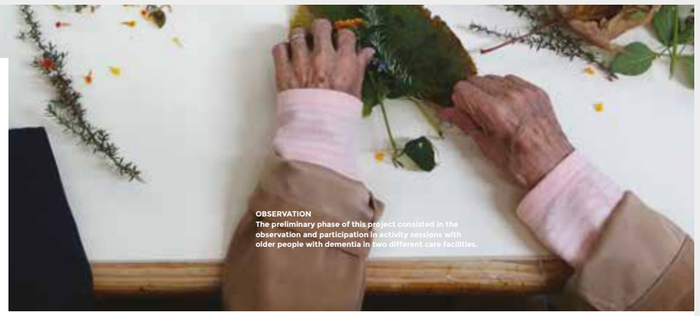
Supervision:
Professor Joana Quental
Department of Communication and Art, University of Aveiro
Research Centre for Design, Media and Culture (ID+)

Professor Óscar Ribeiro
Institute of Biomedical Sciences Abel Salazar (ICBAS), University of Porto

This PhD research addresses the difficulty of communicating and relating to people living with dementia. It explores how communication design can enable people with dementia and their close social circle to develop personalised strategies to communicate, with a special focus on leisure and entertainment.

Strongly influenced by the values of person-centred care, this practice-based research valorises empathy, and draws upon ethnographic methods and participatory approaches to get a deeper understanding of the experience of dementia and engage with those diagnosed in the design process. After a preliminary observational study in two care institutions with people with dementia, some families were invited to take part in the research project, by adapting and personalising an open artefact. Alternatively, they were asked to participate in the redefinition of the design brief. In both cases, the process was also open to the needs, preferences and availabilities of the participants.

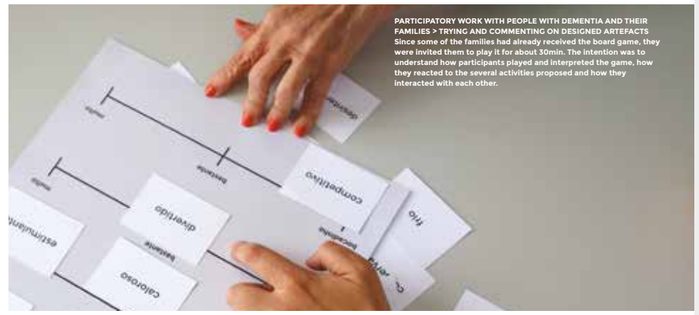
These processes of personalising and iterating the new proposals are currently in progress. Next steps in this research are related with the analysis and evaluation of these processes and results.



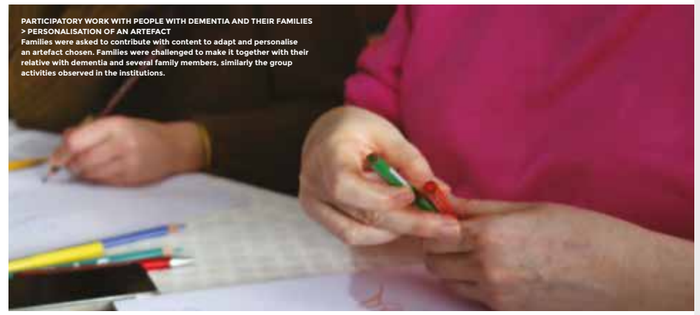
OBSERVATION
The preliminary phase of this project consisted in the observation and participation in activity sessions with older people with dementia in two different care facilities.



INVOLVING PEOPLE WITH DEMENTIA IN THE DEVELOPMENT OF A BOARD GAME
Observed sessions inspired the design of a simple family board game. The aim was to provide an opportunity for families to engage with their relative in a collective activity, through encouraging storytelling and affection, in parallel with simple challenges.



PARTICIPATORY WORK WITH PEOPLE WITH DEMENTIA AND THEIR FAMILIES > TRYING AND COMMENTING ON DESIGNED ARTEFACTS
Since some of the families had already received the board game, they were invited them to play it for about 30min. The intention was to understand how participants played and interpreted the game, how they reacted to the several activities proposed and how they interacted with each other.



PARTICIPATORY WORK WITH PEOPLE WITH DEMENTIA AND THEIR FAMILIES > PERSONALISATION OF AN ARTEFACT
Families were asked to contribute with content to adapt and personalise an artefact chosen. Families were challenged to make it together with their relative with dementia and several family members, similarly the group activities observed in the institutions.



PARTICIPATORY WORK WITH PEOPLE WITH DEMENTIA AND THEIR FAMILIES > PERSONALISING THE DESIGN BRIEF
In the first moment, two families did not find any of the three artefacts appropriate for them. Consequently, these two families were invited to take part directly in the codesign moment, which consisted of designing a leisure communication strategy for and with them.

PD+F PROGRAMAS DE DOUTORAMENTO FCT
U.PORTO FACULDADE DE BELAS ARTES UNIVERSIDADE DO PORTO
FCT Fundação para a Ciência e a Tecnologia
MINISTÉRIO DA CIÊNCIA, TECNOLOGIA E ENSINO SUPERIOR



DR: Individually and as a whole

Being a part of the first instalment of the Tiger series, it is gratifying for me to see its evolution, and contribute with this bit towards the latest iteration. My involvement with the PhD Design program and ID+ stretches back to nearly a decade, primarily as a doctoral student, and later on, as a contracted researcher. During this period, I have closely followed the advancement of the program, and have had the good fortune to interact, and even collaborate with some of the projects on showcase.

DR: individualmente e como um todo

Tendo feito parte da primeira publicação da série Tiger, como estudante, é gratificante para mim ver a sua evolução e dar um pequeno contributo para o quinto número. O meu envolvimento no programa doutoral em design e no ID+ tem quase uma década, inicialmente como aluno de doutoramento e, posteriormente, como investigador contratado. Nesse período acompanhei de perto o avanço do programa, e tive a felicidade de interagir, e até colaborar, em alguns dos projetos apresentados.

Esta antologia de sínteses minuciosamente elaboradas de investigação doutoral em design, como se depreende dos depoimentos apresentados, é uma manifestação de múltiplas perspectivas que suscita uma leitura igualmente fenomenográfica.

A diversidade de territórios de aplicação e subdisciplinas de design, métodos e abordagens, contextos de implementação e consequências para a sociedade, cultura, indústria e meio ambiente que são discutidos nestes posters podem acomodar quadros de macro-meso-micro interpretação. Portanto, esta publicação é particularmente relevante para os estudos de doutoramento atuais e futuros, no sentido de desenvolver uma compreensão integrada da condução e articulação da investigação em design.

Abhishek Chatterjee
Investigador, ID+/University of Aveiro
Doutorado em Design (U.Porto), 2017

This anthology of meticulously crafted syntheses of doctoral research in design, as can be gathered from the testimonials presented, is a manifestation of multiperspectivity that elicits a similarly phenomenographic reading. The diversity of application territories and sub-disciplines of design, methods and approaches, contexts of implementation, and consequences towards society, culture, industry, and environment that are discussed in these posters can accommodate macro-meso-micro frames of interpretation. Therefore, this publication is particularly relevant for present and future doctoral studies, towards developing an integrated understanding of conducting and articulating research in design.

Abhishek Chatterjee
Researcher, ID+/University of Aveiro
PhD Design graduate (U.Porto), 2017